
БОЕВИКИ-ФАНТАСТИКА-ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ИГРАХ
28
ПРЕДСТАВЛЯЕТ
ВЕЛИКИЙ
DРАКОН
STAR WARS
Punisher
Dunk Heroes
Konami World 2
Jurassic Park
Eternal Champions
Shining in the Darkness
Primal Rage
Final Fight 2
Street Fighter
ОБУЧАЮЩИЕ ИГРЫ
HOLLYWOOD
SAMURAI SPIRITS
Super Nintendo
Mega Drive
8 bit



Вот так выглядит иа приставке Sony Playstation игра "Revolution X", известная иашим читателям по предыдущему номеру журиала, в котором описаиа ее 16-битиая реализация. На Мегадрайв и Супер Нинтендо аркадный боевик такого качества удалось перевести лишь с большими ограиичениями, ухудшившими его виешиий вид. Для PSX же воспроизведеиие аркадиой графики во всех деталях ие представляет иикакого труда, а впечатлеиие, что играешь иа автомате, так сильио, что, тратя continue, долго ищешь, куда иадо кидать очередиой жетои!

Автомат МК2? Вот прикол!

Знаменитейшая секретнейшая концовка в прошлом номере мы уже писали, как до нее дойти



СЛУХИ О СКОРОМ ПРОЩАНИИ С МК ОКАЗАЛИСЬ НЕСКОЛЬКО ПРЕУВЕЛИЧЕНЫ!

Вы слышали, как про это нашептывал осенний ветерок. Об этом же шелестели желтеющие листья в парках, об этом пели птицы, отправляющиеся в теплые края... И вот, наконец, случилось: в октябре на приставках Megadrive, SNES и 3DO выходит Ultimate Mortal Kombat 3 !!! Наш журнал, естественно, будет первым, в котором вы найдете ВСЕ секреты, суперудары, комбо и добивания новых героев, а также познакомитесь с изменениями, произошедшими со старыми персонажами! Похоже, слова Агента Купера о том, что "осенью все взорвется", оказались пророческими...

Свеженький МК получат не только шестнадцатибитки и 3DO, но и более крутые приставки. На Playstation и только что вышедшей Nintendo 64 можно будет сразиться в супер игру, именуемую МК Trilogy! Дело в том, что в ней объединены все три (МК, МК II и Ultimate) части "Смертельной схватки"! Доступными игроку будут Китана, Рептилия, Соня, Джакс, Найтвульф, Джейд, Скорпион, Рейн, Кано, Милена, Ермак, два Саб-Зиро, Нуб Сэйбот, Барака, Сектор, Синдел, Страйкер, Сайрекс, Кунг Лао, Райден, Кабал, Шива, Шанг Цунг, Лю Канг, Смоук (заколебаться можно перечислять!) — все персонажи, за исключением покойного Джонни Кейджа, когда-либо появлявшиеся в сериале! В "Трилогии" будут запрятаны все боссы, начиная с Горо и кончая Мотаро. Компания Williams будоражит общественность слухами о новых приемах и даже о каком-то принципиально новом Fatality! Подведем черту: Стравить в бою Бараку и Страйкера или Райдена и Шиву — это то, что надо!!

Как уже сообщалось, Acclaim Entertainment, известная по изданиям МК 1-2 и NBA JAM, решила прекратить разработку игр на картриджах. Это означает, что на приставках MD, SNES, 32X, Game Boy и Game Gear больше не появится ни одной игры под логотипом Acclaim. Роберт Холмс, президент Acclaim, сообщил, что за последний год компания понесла убытки в 56 миллионов долларов, выпуская такие неконкурентоспособные игры, как Cutthroat Island и Porky Pig's Haunted Holiday, и именно это, а также 40-процентное снижение объема продаж картриджевых игр, повлияло на решение руководства. Теперь Acclaim сфокусируется на издании своих продуктов для новых 32- и 64-битных систем и для IBM PC. Как ни крути, это еще один удар по шестнадцатибитным играм...



ОДЕРЖАНИЕ

FUN CLUB

ОБУЧАЮЩИЕ ИГРЫ

8 бит

16 бит. Мегадрайв™

РИНГ

СООБЩАЕМ ВСЕМ УЧАСТНИКАМ КОНКУРСОВ НАШ НОВЫЙ

ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ!

ОТКРЫТОЕ ПИСЬМО РАСПРОСТРАНИТЕЛЯМ ЖУРНАЛЬНОЙ ПРОДУКЦИИ

Подробности на третьей стороне обложки

ОБЪЯВЛЕНА ПОДПИСКА

Подписной индекс журнала

"D"

(Великий Dракон...) на первое полугодие 1997 года **72285** смотрите в **ДОПОЛНЕНИИ №1** к каталогу агентства "Роспечать" во всех почтовых отделениях России.

ВПЕРВЫЕ В ЖУРНАЛЕ! НА ПОСЛЕДНЕЙ СТРАНИЦЕ ОБЛОЖКИ – ТРЕХМЕРНАЯ "ВОЛШЕБНАЯ" КАРТИНКА!

АДРЕС ДЛЯ ПИСЕМ: 117454 МОСКВА А/Я 21



В России SONY только начинает,

Самым главным событием в мире видеоигр за последние два года, стал, естественно, выход игровых приставок на новый, 32-битный уровень. Настоящим первопроходцем в этом деле можно считать 3DO фирмы Matsushita, но приставки, работающие в этом стандарте, уже сдают позиции более мощным развлекательным системам, в частности, приставкам Sony Playstation (PSX) и Sega Saturn. И Sony, и Sega ведут сейчас острую конкуренцию за право называть свою машину лучшей на рынке. Победителем в этой борьбе на данный момент можно смело считать Playstation, так как популярность продукта лучше всего иллюстрирует статистика продаж, а все подсчеты показывают, что на два проданных PSX-а приходится только один "Сатурн". Если использовать точные цифры, то к апрелю 1996 года в США продан миллион приставок Sony, и только 500.000 сеговских аппаратов.

Само 32-битное чудо

(Среди приставок нового поколения есть еще и Nintendo 64. Duck Wader от нее забалдел и даже написал про нее статью. Но наш суровый главный редактор из каких-то своих туманных соображений не хочет пускать статью в печать).

Многие обозреватели вообще не прочили успеха проекту Playstation, но фирма Sony подошла к делу с полной ответственностью и должным размахом: была создана самая мощная игровая приставка, а кампания по ее "раскрутке" в средствах массовой информации по масштабу сравнилась только с другим проектом Sony — рекламной кампанией переносного аудиоплеера Walkman (в середине восьмидесятых он повис на ушах всего мира). И глубоко заблуждался Трип Хокинс, основатель 3DO, говоря, что Sony как компания, производящая бытовую технику, не сможет сориентироваться в сложнейшей индустрии видеоигр. Она не только сориентировалась, но и заняла со своим товаром одно из главенствующих мест на рынке!

В конечном итоге, популярность приставки определяют вовсе не ее технические характеристики, а игры, которые на ней существуют. Да пусть ваша гиперсупермегамашина показывает за секунду миллион полигонов в ста миллионах цветов — если на ней не во что играть, она так и будет пылиться на магазинных полках (все знают Virtual Boy, но кто же согласится КУПИТЬ приставку ради двух-трех игр?). 3DO для своего времени была мощной штучкой, но ей не хватало двух вещей: хорошей рекламной поддержки и... по-настоящему интересных игр! Не верите? Спросите любого обладателя 3DO, есть ли у него МК 3, Streets of Rage, Chrono Trigger или хотя бы что-то, сравнимое с Соником и Марио! А где же обещанные шестикнопочные джойстики Panasonic и Goldstar, мыши, модем? Ничего этого нет, а Goldstar вообще перестал производить 3DO-совместимые приставки.

Аксессуары:

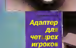


Джойстик



Мышь

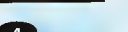
Карта памяти

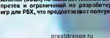


Адаптер для четырех игроков

Разработчики Sony с самого начала прекрасно знали, что делать, "раскрутка" шла согласно агрессивному плану, утвержденному руководством компании. Во-первых, одновременно с появлением PSX, на прилавках уже лежали около 10-ти наименований игровых дисков для нее, а в первый же месяц в продажу попали несколько видов джойстиков и джойпадов, мышь, пистолет, руль, дополнительные карты памяти! Во-вторых, цена приставки постоянно уменьшается за счет удешевления стоимости ее производства. В-третьих, руководство Sony Computer Entertainment of America (SCEA) не налагает никаких запретов и ограничений на разработку игр для PSX, что предоставляет полную







PLAYSTATION

но уже выигрывает

FUN CLUB



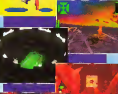
свободу компаниям-производителям программного обеспечения. К слову сказать, только самые ленивые фирмы не делают сейчас игр на Playstation, а так как лениться в софтовом бизнесе вообще нельзя — прогоришь, то общее число дисков для приставки уже перевалило сотенный рубеж, и это всего за два года (напомню, на Мегадрайве за 8 лет его существования написано около 400 игр). Огромную роль в этом играет, конечно, и то, что произвести компакт-диск гораздо дешевле, чем картридж, а ведь на CD помещается в сотни раз больше информации, и естественно, что игры на PSX выглядят гораздо приятнее, чем на псевдо 64-битном Jaguar (окончательно приказавшем долго жить, потому что фирма Atari, понеся огромные убытки, покинула бизнес).



Еще одно преимущество PSX — наличие карт внешней памяти (memory cards), на которых вы можете сохранять игру. Если на 3DO все сейвы хранились в памяти самой машины, которая рано или поздно переполнялась, и что-то приходилось стирать, то тут можно приобрести сколько угодно карточек (до 120 сейв-слотов на каждую), ограничивать вас будут только, так сказать, ваши материальные возможности. Вдобавок, сейвы (важные матчи в спортивных играх, скрытые герои в файтингах и т.д.) можно переписывать с одной "памятной" карточки на другую, а это удобно — положил ее в карман и пошел к другу — доигрывать!

Последние выставки, такие как осенняя CES в Лондоне и летнее шоу E3 в Лос-Анжелесе, показали, что почти каждая игра с аркадных автоматов (это и Street Fighter Alpha 2, и Samurai Shodown 3, и Tekken 2, и многие другие), почти каждый PC-шедевр (UFO, Duke Nukem 3D, Descent 2, Rebel Assault 2) будут или уже реализованы на Playstation.

Сверх того, Sony планирует торпедировать выход приставки Nintendo 64 (ранее Ultra 64), выпустив к Рождеству 30-40 новых игр, которые обещают затмить сам солнечный лик (так считают в SCEA).



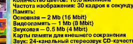
Казалось бы, картина столь идиллична и проста: вот она, приставка твоей мечты, купи ее и живи без проблем следующие 3-4 года! Но только не в России, где 70 процентов игроманов до сих пор используют 8-битные приставки (это не касается Москвы — 50%). Пока, благодаря своей высокой цене, PSX остается машиной для избранных.

Джойстик для Playstation заслуживает особого упоминания. Это, безусловно, самый удобный джойстик, который встречался нам за весь период существования нашей редакции. Благодаря идеальной форме, он очень хорошо лежит в руке, а управляющий крестик, разделенный на четыре отдельных стрелочки, обеспечивает безупречное управление, будь то авиасимулятор или файтинг! Джойстик имеет целых четыре шифта (кнопки, находящиеся на торцевой части), чаще всего дублирующих функции крестовины, но делающих это гораздо более нежно и аккуратно. Мы еще не держали в руках джойстика Nintendo 64, обещающего совершить чуть ли не революцию в управлении игрой, а пока PSX-овский пульт можно считать мечтой игромана!



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ
SONY PLAYSTATION

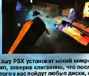
Процессоры: 32-битный центральный RISC-процессор R3000A, группа специализированных процессоров для генерирования высококачественной трехмерной графики и стереозвука
Экранное разрешение: 640X480 пикселов
Количество цветов: 16.8 миллиона
Частота изображения: 30 кадров в секунду
Память:
Основная — 2 Mb (16 Mbit)
Видеопамять — 1 Mb (8 Mbit)
Звуковая — 0.5 Mb (4 Mbit)
Карты памяти для внешнего сохранения
Звук: 24-канальный стереозвук CD-качества, поддержка Dolby Surround и QSound



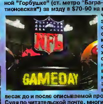
Масса: 1.5 кг
Размеры (длина X высота X ширина): 270 X 60 X 188 мм
2 порта для джойстиков
2 слота для карт памяти

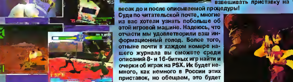
Даты начала продаж:	**Цена:**
Япония — сентябрь 1994	в США — $ 199
США — сентябрь 1995	в России — $ 280-450
Европа — декабрь 1995	





В большую проблему выливается сама покупка дисков. Дело в том, что фирменные игры для приставки стоят от 60 до 100 долларов, а Playstation имеет систему защиты против дешевых "китайских" подделок. Существует несколько способов обмануть эту систему (хотя часто все завершается поломкой дорогостоящей аппаратуры), но они не действуют на новых моделях приставки. Правда, на столичной "Горбушке" (ст. метро "Багратионовская") за мзду в $70-90 на вашу PSX установят некий микрочип, заверив клятвенно, что после этого у вас пойдут любые диски, от фирменных японских, американских и европейских — до "левых" китайских, болгарских и российских. Но и тут есть одно "но": кто же согласится отдать свою приставку на три-пять часов продавцу на рынке, и где гарантия того, что, вставив чип за 90 долларов, у вас не вынут "потроков" долларов эдак на 200? Остается только взвешивать приставку на точных весах до и после описываемой процедуры!





Судя по читательской почте, многие из вас хотели узнать побольше об этой игровой машине. Надеюсь, что отчасти мы удовлетворили ваш информационный голод. Более того, отныне почти в каждом номере нашего журнала вы сможете среди описаний 8- и 16-битных игр найти и очерки об играх на PSX. Их будет немного, как немного в России этих приставок, но обещаем, это будет лучше, что сможет предложить мировая игровая индустрия для лучшей на данный момент в мире игровой приставки.

Счастливый обладатель PSX, Агент Купер

GAME OVER

МАТЕМАТИКА ДЛЯ ДЕТЕЙ ПРИХОДИТ НА "ДЕНДИ"



Наконец-то российские программисты, занимающиеся разработкой обучающих игр для школ и детских садов, не поленились сами решить тривиальную арифметическую задачку. Вот эту. С одной стороны, в стране несколько сот тысяч компьютеров типа IBM PC (пользователями которых, в основном, являются взрослые), а с другой — несколько миллионов 8-битных приставок, находящихся у ребят детсадовского и школьного возраста. В задаче спрашивается, для каких компьютеров (приставок) нужно, в первую очередь, разрабатывать обучающие программы, в игровой форме поддерживающие школьные методики?

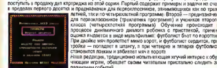
А решив ее, специалисты НИМП ЮСН и НПО Диатон приступили к планомерной разработке целой серии обучающих игр, которые базируются на школьных учебных программах и которые будут "по карману" не только хорошо оснащенным компьютерной техникой гимназиям и лицеям, но и "простым" школам и даже детским садам. Более того, имея подобные игровые картриджи, ребята могут продолжать обучение и дома. Ведь, мало у кого сейчас нет дома восьмибитки! А если и нет, то можно и купить: ведь ее цена примерно в 100 раз меньше стоимости компьютера.

Планы разработчиков обширны. Первая очередь 8-битных картриджей будет содержать следующие предметы:

Математика 1 класс — ПЕРВЫЙ ДЕСЯТОК
Математика 1(2) класс — ВТОРОЙ ДЕСЯТОК
Математика 2 класс — СОТНЯ
Математика 2(3) класс — ТАБЛИЦА УМНОЖЕНИЯ
Математика 3(4) класс — ПРИМЕРЫ, УРАВНЕНИЯ
Математика 3(4) класс — ЗАДАЧИ
Математика 5 класс — ПРИМЕРЫ, УРАВНЕНИЯ
Математика 5 класс — ЗАДАЧИ
Математика 6 класс — ПРИМЕРЫ, УРАВНЕНИЯ
Математика 6 класс — ЗАДАЧИ
Русский язык 1 класс
Русский язык 2 класс
Русский язык 3(4) класс
Русский язык 5 класс
Русский язык 6 класс
Русский язык — ИГРЫ — АНАГРАММЫ, ЦЕПОЧКИ, СИНОНИМЫ, АНТОНИМЫ, ОМОНИМЫ,



Готовятся также к выпуску картриджи по другим предметам (английский язык, алгебра, физика, история) в полном объеме школьной программы. По сведениям редакции уже в октябре должны поступить в продажу два картриджа из этой серии. Первый содержит примеры и задачи на счет в пределах первого десятка и предназначен для первоклассников, занимающихся как по трехлетней, так и по четырехлетней программе. Второй — предназначен для первоклассников (трехлетняя программа) и учеников второго класса (четырехлетняя программа). Обучение происходит в процессе динамичного диалога ребенка с приставкой, причем оценка выдается в виде мультфильма: футболист бьет по воротам. При двойке мяч пролетает мимо ворот, и футболист сердится, при тройке — попадает в штангу, а при четверке и пятерке футболист становится ловким и забивает мяч в ворота.



Наша редакция, традиционно испытывающая жгучий интерес к обучающим играм, обещает своим читателям пристально следить за развитием событий.





И каков же будет результат экзамена?

Мимо ворот – Вам двойка, молодой человек



Г о о о-л!!! Пятерка!!! А мы считали тебя "ботаником"

"Street Fighter"–



Если задать российским геймерам вопрос, какая была их первая игра-файтинг, то в подавляющем большинстве случаев ответ будет один и тот же: "Street Fighter II". Так же ответят и видеоигроки в любой другой стране мира. "Уличный Боец" действительно предварил собой эру повального увлечения играми-единоборствами.

А вы, например, знаете, что игры "Street Fighter I" никогда и в природе не было? Припомним недавнее прошлое. Оказывается, сначала, в 1989 году, появилась игра "Fighting Street" для почти уже забытой приставки Turbo Grafx-16. Но она прошла бы незамеченной и канула бы в лету, как большинство других картриджей для Turbo-16, если бы не Акира Ништани (легендарный Нин-нин) и Йошики Окамото, сотрудники фирмы Capcom: упрямые японцы возродили игру сначала на аркадах, а затем и на всех известных приставках под названием "Street Fighter II". Случилось это в 1992 году, и весь мир буквально заразился манией "Стрит Файтера", а Capcom начал умело эксплуатировать концепцию, выпуская продолжения: SF II Turbo (1993), SF II Champion Edition (1993), Super SF II (1994), Super SF II Turbo (1994), SF: The Movie (1995), SF Alpha (1995), SF Alpha 2 (1996). Последние три игры пока существуют только на автоматах и приставках Playstation и Saturn, хотя Нинтендо и Capcom заявили, что ведут разработку 40-мегового (!) карта "Street Fighter Alpha" для SNES. В многолетней истории

прошлое, настоящее. Будущее?

В мультике даже "запрятан" секретный герой из игры - Акума Лонг!

развития "Уличного Бойца" был только один провал: появление в 1994 году на экранах фильма "Street Fighter: The Movie" с Ж.- К. Ван Даммом в главной роли. Похоже, что он снимался людьми, ни разу не удосужившимися не то, чтобы сыграть в игру, а просто хорошенько ее рассмотреть...

А сегодня на нашем видеорынке появился полнометражный мультфильм "Street Fighter: The Animated Movie" японской фирмы Manga Entertainment. Наш редакционный коллектив, сильно разочарованный фильмом, при просмотре этого мультика был просто повергнут в шок: никто из нас еще не встречал такого великолепного переложения темы SF! Качество анимации оставляет за бортом большинство известных нам полнометражников (хотя Купер считает, что в японском мультфильме "Akira" оно все же лучше), присутствует настоящая **ПОСТАНОВКА ПОЕДИНКОВ**, персонажи выглядят точно так же, как в играх, а сюжет, чуть было не угробленный похождениями Ван Дамма-миротворца в Таиланде, полностью следует легенде игрового сериала. Более того, создатели мультфильма развивают некоторые ветви сюжета: мы видим молодых Рю с Кеном, тренирующихся у своего учителя Шенг Лонга, и Гена, отца Чан Ли, погибающего от рук Бизона! И все это под музыку таких групп, как Alice in Chains, Silverchair и KMFDM.

Как вы поняли из вышесказанного, мы настоятельно рекомендуем посмотреть эту картину не только фанатам "Street Fighter", но и просто геймерам, и любителям качественных японских мультфильмов!

Рю и Кен - наверное, самые популярные герои файтингов!

SAMURAI SPIRITS



Проясним ситуацию сразу: на восьмибитке есть две разновидности файтингов. Это такие игры, как "Street Fighter II" и "TMNT Tournament Fighters", произведенные известными японскими фирмами, например, Capcom и Konami, и игры, написанными некими кустарями-умельцами на базе того же 8-битного "Стритфайтера" (к ним относятся все версии МК и "Fatal Fury"). Причем, в команды таких умельцев входят не только программисты, но и художники, и поэтому получается интереснейшее дело: на NES-совместимых приставках существуют игры, никогда официально для них не издававшиеся, но качеством зачастую превосходящие "родные", лицензионные! "Samurai Spirits" относится именно к категории, если так выражаться, "хакерских" игр. Произведена она, если верить надписи на заставке, фирмой (группой энтузиастов?) под названием RAX gamesoft, не имеющей никакого отношения к комлании SNK (разработчику первой, аркадной версии "Духа самурая"). Игра свежая, как мне кажется, 1996 года, потому что до этого я никогда не то, что не видел такой картридж, но даже слыхом про него не слыхивал, хотя, являясь поклонником файтингов, наводил о нем справки.

Ну что же, начнем. Я знаю, с чем сравнивать восьмибитный "Spirits", ведь за бытность разведчиком пришлось по долгу службы переиграть во все, кроме геймгировской, его реализации (аркада, Megadrive, SNES, Game Boy и 3DO). Во-первых, в игре на 8-битке целиком присутствует начальнав заставка, которой, кстати, не было даже на Мегадрайве! На экране с названием игры вы, к сожалению, не найдете никаких опций, а сможете просто начать игру в режиме одного или двух игроков. Еще одно разочарование: оставлены только четверо из оригинальных двенадцати персонажей. Это Хаомару, Юкио, Накоруру и Шарлотта. На экране выбора игрока вы также найдете их дублеров, отличающихся только цветом одежды. Если вы решили биться с компьютером, то после победы над всеми восемью противниками, вы встретитесь с Широй Амакузой, неконтролируемым финальным боссом.

Теперь коснемся самого процесса боя. У вас есть две основных атаки: удар ногой (кнопка B или Turbo-B) и удар каким-либо оружием (кнопка A или Turbo-A). Если



иажать ВПЕРЕД+А или ВПЕРЕД+В, то босц может провести еще две атаки, несколько сильнее обычных. Чтобы блокировать чужой удар, надо зажать джойстик в направлении, противоположном противнику (суперудары блокировать невозможно). А сейчас как раз об этих самых суперударах: можете смеяться, но ни я, ни Jason, с которым мы спарринговались, не нашли ни одиой комбинации кнопок, выполняющей какой-нибудь special! Компьютер-то их показывает, а вот как их сделать самому, нам пока неведомо... Никогда еще с таким не встречался; сами ведь знаете, зачастую суперудары получаются и случайно, когда этого не ждешь, а тут — вообще ничего! Пройти игру можно, конечно, и без них, загоняя оппонента в угол и не давая лодняться на ноги, но весь шик-блеск, согласитесь, лропадает. Зато тут есть старое-доброе "Самурайское" добивание, когда противнику перерубается шея, и из зияющей раны фонтаном хлещет кровь (у дублеров кровь — сииего цвета)...

Что касается графики, то она пустоватая, но вполне добротная. Героев ни за что не слутаешь друг с другом, все движения, хотя и потеряли кадры анимации, выглядят так же, как в других версиях SS. Фоны меиее детализированы и не совсем лривязаны к игрокам: Юкио и Шарлотта обитают на декорациях отсутствующих Джубея и Там-Тама. В конце каждой схватки появляется изображение победителя размером в пол-экрана, полностью перенесенное с аркады (этих картинок не было на Megadrive, Game Gear и Game Boy!).

Музыкальное сопровождение, насколько зто возможно, а это возможно, ловторяет звуки и саундтрех автомата. Знаменитые выкрики на японском, конечно, отсутствуют, но игра и не претендует на лавры "Gradius", где озвучены все названия оружия, или "Ninja Turtles" с их незабвенным "Cowabunga!". Так, послушать можно, а лучше — надеть наушники плеера.

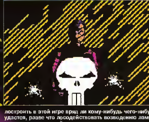
Итог: восьмибитный "Samurai Spirits" — неллохая игра, учитывая ограничения платформы, на которой она существует. Хотелось бы лобольше игроков (где Ген-Ан, например?), легких суперударов и лучше сбалансированной системы боя (тут нет элементарных бросков), но если вас устраивает МК на "денди"-совместимых приставках, вас устроит и эта игра. Короче, между хорошей тройкой и четверкой.

Агент Купер



Представляю вашему вниманию лучшую, на мой взгляд, action-игру для 8-битных приставок из поджанра shooting (тир — англ.). Наш журнал и раньше описывал подобные игры: "Operation Wolf", "Mechanized Attack 2"... Фирма Konami, известная своей тягой к смешиванию жанров, выполнила в этом стиле пару уровней в своей "Adventures of Bayao Billy", описанной в 25-м номере под более популярным названием "Crocodile Sir". На Мегадрайве, SNESe, 3DO и аркадных автоматах находят широчайшее признание такие шедевры, как "Lethal Enforcers", "Revolution X", "Mad Dog", "Drug Wars" и "Crime Patrol". Что ни говори, люди любят стрелять по движущимся мишеням — на эту особенность давным-давно обратили внимание предприимчивые деятели индустрии развлечений. Особенно сильно эта любовь проявляется, если игрок и сам является чьей-то мишенью, и от быстроты реакции и точности движений зависит его жизнь (хотя бы в мире игровой реальности). Но возникает вопрос — до какой же степени метким должен быть воображаемый противник, чтобы интерес к игре не пропадал? Во всех перечисленных играх единственный способ избежать попадания пули противника (именно пули, насчет гранат дело обычно обстоит иначе) —вообще не дать ему эту пулю в вас выпустить. Так повелось еще со времен ковбойских поединков 8-битной "Hogan's Alley" — побеждает тот, кто выстрелит первым. Тем более, что большинство новых игр позволяет просто запомнить места появления врагов и заранее располагать там прицел. Таким образом, на первый план выходит скорость, меткость уступает место памяти, а игра превращается в довольно скучный фильм, досмотрев до конца который, вы уже вряд ли пойдете на повторный сеанс. И хотя это в меньшей степени относится к 8-битным играм, в которых, по техническим причинам, качество противников (в смысле изображения) заменяется их количеством и произвольностью времени появления, все же проблема неотвратимости попадания вражеских выстрелов остается нерешенной.

Какой же выход из положения нашли разработчики фирм Ljn и Beam Software? Во-первых, на игровом экране одновременно с рамкой прицела присутствует и фигура стреляющего героя, которая в весьма гибкой связке с рамкой может перемещаться вдоль нижнего края экрана. Именно в нее должна попасть пуля или осколок гранаты врага для уменьшения жизненной энергии. Во-вторых, оружие врагов поражает не мгновенно. И пулям, и гранатам, и прочим "продуктам" на преодоление расстояния между "полем" тира (т.е. пространства, на котором обитает противник) и "стойкой" (линией передвижения героя) требуется время, вполне достаточное для того, чтобы от них увернуться. Это, конечно, не придает реализма происходящему, но сильно разнообразит игру. Вам приходится не только наводить прицел на врага, но и управлять фигурой героя, что сделать одновременно удается далеко не всегда. Ну, и в-третьих, есть такая поговорка: "Разрушать — не строить". Действительно,



Построить в этой игре вряд ли кому-нибудь чего-нибудь удастся, разве что посодействовать возведению памятника на могилах действующих лиц, зато вот поразрушать... Практически все на игровом экране, кроме, разумеется, сильноудаленных или высокопрочных изделий может с переменным успехом (от едва заметных дырок до дымящихся развалин) быть подвергнуто воздействию любого найденного оружия. Более того, при этом помимо эстетического наслаждения вы можете получить какую-нибудь полезную вещицу для своего героя или даже открыть вход в бонус-уровень! Самый полный перечень последних прислали Gamers из Новосибирска, я его приведу чуть позже.

О происхождении и сюжете игры.

На протяжении довольно долгого времени я пребывал в твердой уверенности в том, что игра создана если уж не по одноименному фильму с Дольфом Лундгреном в главной роли, то уж по крайней мере по мультсериалу, этот фильм продолжившему. Уверен, такая мысль возникла не у меня одного — даже производители картриджей поместили на этикетку мускулистый торс знаменитого американского актера. Но вот игру увидел (и, кстати, высоко оценил) всезнающий агент Купер, и тайное стало явным... Оказывается, фильм "Палач" (или "Карающий", или "Наказатель" — суть не меняется) возник не сам по себе, а на основе малоизвестной в России серии комиксов. Игра появилась чуть позже, но тем же путем — поэтому и главный ее герой, бывший полицейский Фрэнк Кэссал, лицом вовсе не похож на Дольфа. А бывший он, потому как после потери семьи встал на тяжкий путь мстителя-одиночки. Устроенный мафией взрыв унес жизни жены и сына героя. Для большинства окружающих Фрэнк тоже погиб — на свет появился Палач, беспощадно карающий тех преступников, с кем полиция не может или не хочет справиться. Он и вне закона, и на его страже. Поиски неуловимого бойца ведут и наводнившие город мафиозные кланы, и его бывшие коллеги-полицейские. Но Палач — опытный боец, за плечами школа Вьетнамской войны, долгие годы работы в участке... Он живет, чтобы убивать. Он убивает, чтобы жить!

Вернемся к игре. Главная ее цель — разобраться с самым зловредным на текущий момент "криминальным талантом" по имени KingPin. Но для этого вам придется сперва очистить город от пяти второстепенных злодеев, покончив в два приема с их бандформированиями. В начале игры вам предлагают выбрать одного из трех выставленных "кандидатов в дегенераты": безымянного Наемника (Hitman), лидера тюремной братии по кличке Пила (Jigsaw) или Генерала Клинга, последнего "угонщика вооружений". Далее я поподробнее остановлюсь на списке их прегрешений, а пока назову двух оставшихся клиентов: ниндзя Сиджо и Убивец (Assassin), их морды скоро украсят освободившееся в результате вашей деятельности место на стене объявлений. Как я уже сказал, каждый из этой пятерки окружил себя парой сотен единомышленников, поэтому для непосредственной разборки с "авторитетом" вам придется пройти два этапа, под завязку напичканных вооруженным сбродом и натасканным этим сбродом арсеналом. Kingpin же умудрился объединить более трехсот бандитов, поэтому и этапов в посвященной ему миссии — три!

В конце каждого этапа компьютер подсчитывает число убитых вами врагов и его процентное соотношение к числу принявших участие в перестрелке.



Если процент убитых оказался больше 80, Палач восполнит потерянное здоровье, если 85% и выше — получит дополнительные обоймы, за 90% процентов добавят гранат, за 95% —жизнь! Ну, а уничтожившему врага подчистую даруется винтовка М-16 и 750(!) патронов вдобавок! Есть смысл постараться и выйти на бой с главарем, вооруженным до зубов.

Призы, добываемые на поле боя:

Обойма. Добавляет 50 патронов к текущему огнестрельному оружию. Как самая необходимая в бою вещь, попадается чаще всего.

Жизнь. Ну очень редкостный приз. Местонахождение дается в описании миссий.

Аптечка. Восстанавливает примерно четверть максимальной шкалы здоровья. Тоже не редкость.

Бронежилет. Чем больше брони нацепит Палач, тем он станет толще, а значит и повреждений сможет выдержать больше. Короче говоря, удлиняет шкалу здоровья (примерно на четверть начальной)

Винтовка М-16
Гораздо скорострельнее, чем повседневный "Узи", но опытному бойцу понадобится лишь в схватке с боссами. Прилагается 250 патронов.

Базука. Жалкая замена старым добрым гранатам. Если вы не смертник, то избавитесь от нее как можно быстрее. Поставляется в комплекте с 5 снарядами.

Гранаты. Пять штук.

Стрелка. Указывает на местоположение бонус-уровня.

Все обнаруженные разновидности врагов.

Выписка из серпентологического справочника

Самый популярный в мафиозных кланах вид **бандитов**. Бородатые, в защитного цвета одеждах Кубинского производства. Умеют стоять лежать, бегать бросать гранаты, висеть вниз головой. Стреляют небольшими очередями и редко

Панки Гуляют по улицам и складским помещениям с выражением полного безразличия, но иногда стреляют. Если обидятся, залезают за ящики и уж оттуда палят вовсю. Свободное время проводят в заброшенных домах с подружками, которые развлекаются стрельбой из пулеметов

Водолаз Живет на открытых водных пространствах, хорошо маскируется. В канализации еще живут ниндзя, но тех уж совсем плохо видно. Всинытени, как же...

Мафиози Представительного вида граждане носят за отворотом пиджака крупнокалиберные пистолеты. В канализацию не суются

Полуодетый тип с дикой базукой. Принцип "клин-клином" с ним не проходит, признает только гранаты. Толстый подкожный слой жира хорошо держит "узевские" пули.

Полуголый тип с ручным пулеметом. Бронежилеты не признает, за что и страдает

Морачки Трусливые создания прячутся за углами и канализационными трубами. Но стреляют метко и обильно

Примечание. На большинстве этапов также обитает один из покинувших местный дурдом музыкантов. В список "гадов" он не попал, так как представляет собой опасность пассивную — если по вашей милости этот нудный тип скончается, то можете попрощаться с немалой частью жизненной энергии героя. Наверное, именно поэтому мудрые мафиози так любят останавливаться рядом с придурком. Провокаторы чертовы

Информация, отображаемая внизу экрана, делится на две части. В левой изображены вид огнестрельного оружия и количество патронов к нему (в начале игры — автомат "Узи" и 250 патронов), символ вторичного вооружения и его объем (в начале — 5 гранат) и число оставшихся жизней (в начале — пять). В правой указан счет игры (семизначное число) и шкала здоровья. Потеря жизни мало влияет на ход игры (лишь происходит возврат к начальному вооружению), но CONTINUE в игре нет. Таким образом, каждый этап можно пройти лишь раз, не начиная игру заново, что весьма затрудняет поиск входов в скрытые бонус-уровни и призов. И те, и другие появляются после попадания в какое-нибудь не особо приметное место одним или несколькими выстрелами, либо взрывом гранаты. В качестве таких мишеней на разных "пейзажах" выступают и разные предметы, я их сейчас перечислю. Всего видов выделено пять основных и один — чисто бонусный.

<u>Пейзаж первый. Ночные улицы.</u> Обилие окон, легковых автомобилей и красочных вывесок. Менты и мирные жители заблаговременно покинули район боевых действий, поэтому можете без особых опасений вспомнить хулиганское детство и навести на сей райский уголок привычный глазу "маникюр". Обратите особое внимание на мусорные ящики и канализационные люки. И не тратьте зря пули на огромные окна витрины. Разлетаются на кусочки они, конечно, куда зрелищнее, чем маленькие "форточки", но призов не содержат. Тем более, что витрины и без вашей помощи могут разнести засевшие внутри панки.

<u>Пейзаж второй. Пристань.</u> По дощатым настилам как угорелые носятся "кубинцы", за многочисленными ящиками и сараями сидят в засаде матросики и панки, а в темной морской воде косяками ходят не менее темные водолазы. Призы вмонтированы в сваи, на которых все это хозяйство держится, а также лежат в тех самых ящиках и сараях. А еще есть прожектора и портовые буксиры с грузом аптечек. Недостаток — отсутствие бонус-уровней.

<u>Пейзаж третий. Канализация.</u> "Дом, милый дом"! Как, я разве еще не сказал, где живет Палач? До недавнего времени лабиринт подземных труб являлся надежным укрытием для логова мстителя. Именно поэтому здесь самое выгодное соотношение между числом врагов и призов. Неплохой шанс заработать заветные 100 процентов! Призы ищите в металлических трубах, дверях и стенах.

<u>Пейзаж четвертый. Склад.</u> Много ящиков, скрытых в них призов и спрятавшихся за ними врагов. Также обратите внимание на двери лифтов и окна, закрытые жалюзи. В стенах призов не найдено.

<u>Пейзаж пятый. Тюрьма.</u> Встречается только один раз. Уйма призов и тучи врагов, отвлекающих от их поисков. Бейте экраны телевизоров и камеры слежения, ищите призы в вентиляционных люках и



среди прутьев решеток. Надписи GATE выглядят многообещающе, не так ли?..

Бонус-уровень. Метро. Вообще-то бонусы есть на всех перечисленных "пейзажах", кроме пристани. Отличаются они большим количеством спрятанных призов и малым числом бандитов-охранников. Но метро интересно тем, что в "нормальной жизни" не встречается. Призы в нем спрятаны в окнах вагонов и киосков на заднем плане.

ПРИСТУПАЮ К ИЗЛОЖЕНИЮ САМИХ МИССИЙ.

1. HITMAN. Бывший профессиональный солдат пытается выгодно вложить заработанные деньги, взяв под контроль несколько городских кварталов. Что-то типа тренировочной миссии: никаких громил с базуками, народ больше трех не собирается — красота! Кроме того, лишь из этой миссии вы сможете найти больше бронежилетов, чем способен использовать ваш герой.

Входы в бонус-уровни: на первом этапе ищите табличку DOWNTOWN (спуск в метро), на втором — обстреляйте 4-й по счету канализационный люк.

Сам Наемник вступает в бой на вертолете. Перво-наперво отстрелите обе установки залпового огня. После этого купол вертолета будет периодически открываться — заранее бросьте туда пару гранат и отбегайте, пилот начнет бросать свои. Вообще для большей эффективности чаще стойте на месте, тогда и поведение вертолета стабилизируется. Уровень энергии всех боссов отображается в правой части экрана на длинной вертикальной шкале.

2. JIGSAW. Пристань первого этапа резко сменяется мрачной картиной захваченной тюрьмы. Со стены вас обстреливают вездесущие панки, после чего битва продолжается в тюремных коридорах. В одной из стеклянных будок с компьютерами — жизнь. Обстреляв 2-ую надпись GATE, попадете во внутренний коридор-бонус. Перестрелка с Пилой (удерживайте врага на мушке, либо закидывайте на бегу гранатами) сменяется рукопашным боем. Деритесь ногами, удар начинайте заранее (когда левый глаз врага поравняется с левой ногой Палача).

3. KLIEGG. К пристани причалила баржа с контрабандным оружием. Оно тут же разошлось по рукам, так что будьте осторожны, вас ждет встреча с двумя полуодетыми гражданами и одним пулеметчиком. Поверьте мне, не стоит брать в руки найденную базуку. Она вас плохому научит...

Второй этап — оружейный склад Клиегга. Можно войти в первую дверь лифта. Как выйдете — тут же атакуйте заснувшего на посту пулеметчика и ждите появления его напарника. Сам генерал на поле боя выезжает на танке (видно, торговля оружием — дело прибыльное). Сначала забросайте гранатами ходовую часть, потом башню. Танк утратит возможность маневра и перестанет стрелять из пушки. Осталось добить танкиста, раз уж тому хватило наглости высунуться из своей развалюхи.

4. SIJO. Японский эмигрант в черном маскхалате пытается выселить нашего героя из канализации. Но прежде, чем принять бой на своей территории, Палач должен лишить врага поддержки с поверхности. На первом этапе аж целых два бонуса, один — в метро (DOWNTOWN, ищите жизнь в телефонных будках), другой — во дворе дома (стреляйте в стену перед саксофонистом). Во втором этапе есть жизнь (после второго пулеметчика) и вход в акваторию, где плавает акула(!) и также спрятана жизнь. Он расположен в арке после первого мужика с базукой. Как и Пила, Сиджо атакует двумя методами. Пока он стоит и разбрасывает звездочки, вы тоже стойте и бейте его из M-16. Ну а если он начнет скакать как горный козел вокруг Палача — просто уворачивайтесь, ваш герой все же не ниндзя и в рукопашном бою весьма слаб.

5. ASSASSIN. Вновь вас пытаются одурачить с помощью базуки. Не поддавайтесь, закидайте противника гранатами и постреляйте в тень от ящиков, возле которых тот стоял. На секретном складе вы найдете жизнь и бронежилет.

Второй этап — в канализации. Разделавшись с пулеметчиком и толстяком с базукой, стреляйте в нижнюю часть стены. Часть кирпичей обвалится, и вы попадете в бонусный тоннель.



Убивец пытается применить новейшие технологии. Постарайтесь не отстреливать роботу руки, пусть уж лучше из них стреляет, чем из пушки в груди. Самый легкий босс, как ни странно.

6. KINGPIN. Первые два этапа — на улицах. В первой попавшейся машине лежит жизнь. Как разберетесь с "базукером", стреляйте по указателю вверху, попадете в бонус-уровень. Во втором этапе живут полчища ниндзя и два полуодетых мужика. Третий этап, склад, охраняется еще четырьмя толстяками, у половины из иих — пулеметы. Самый главный босс игры — "обычиый" громила, размером со средний памятник Ильича. Половину времени ои проводит в безуспешных попытках попасть в шустрого крошку Палача из своей портативиой ракетной устаиовки, в это время его и следует забрасывать гранатами. Еспи удастся использовать все гранаты, то можете особо не стараться в рукопашной схватке — противник быстренько вас уделает и успокоится, а вы получите еще пяток гранат. Хотя, конечно, можно неплохо двинуть пару раз ему ногой в челюсть, ио для этого вы должны предварительно заманить гиганта в левый угол экрана. Учитывая то, что загибается Киигпни после трех десятков прямых попаданий гранатой (броневой!), вам потребуется как миимум пять жнзией в запасе для успешного завершения игры.





Итак, с вашей помощью Палач вновь освобождает город от основной массы бандитов. С немногочисленными остатками вскоре разберутся правоохранительные органы. На сегодня работа закончена, герою пора отдохнуть... впереди еще много славных битв!

НЕСКОЛЬКО ПОЛЕЗНЫХ СОВЕТОВ:

1. Объясняю, почему мне гранаты нравятся больше, чем базука. Во-первых, иеизвестно, кто до вас стрелял из этой базуки... (не пугайтесь, это шутка). Во-вторых, основное преимущество гранат не в том, что оии отнимают эиергии больше, чем пули, а в том, что их можно очеиь точно бросать иа бегу, уворачиваясь одновремеино от пуль нли снарядов. А для выстрела из базуки надо не только прицелиться, но и дождаться выстрела.
2. Не знаю, почему так происходит, но мне не разу не удавалось получить 100 процентов убитых после посещения бонус-уровня. Поэтому, пока не иаберетесь опыта, не стоит заходить в бонусы, где нет спрятанных жизией. М-16 еще ни одиому ее владельцу жить не мешала...
3. Иногда вместо призов иа экраи вылезают газеты. Можете почитать, там по-аиглийски дают очень хитрые советы по отысканию бонус-уровией.

УПРАВЛЕНИЕ:

A — бросок гранаты, выстрел из базуки, удар рукой;
B — выстрел, удар иогой;
крестик джойстика — перемещение прицела влево/вправо — еще и перемещение персонажа;
Start — пауза.

MANY THINGS CAN BE FOUND UNDER MANHOLES

Описание составляли следующие выдающиеся личности: Guyver из Брянска (история, описание призов и полезные советы), Gamers из Новосибирска (список бонусов, советы) и Андрей Морозов (практически все остальное, что вы здесь смогли прочитать).
Большое им всем спасибо!
Выражаю благодарность АНДРЕЮ ГОМАЮНОВУ из г. Малмыжа Кировской области за оказанное содействие.

Литературная обработка писем – *Eler Cant*

KONAMI WORLD 2

Фирма Konami создала свой очередной восьмибитный шедевр —"Konami World 2" Эта игра довольно разнообразна, так как создана она по мотивам нескольких игр фирмы Konami. Поэтому играя в этот компот, вы сможете просто походить пешком, полетать на воздушном мотоцикле (вид сбоку, сверху, сзади) и космическом корабле, а также, надеюсь, вам удастся собрать парочку головоломных картинок

СЮЖЕТ.

У одного парня одно чудовище взяло и умыкнуло любимую девушку. Парню это, как водится, не понравилось, и он, одев космический скафандр, отправился спасать зазнобушку, заодно наводя порядок в галактике. Оружие у него одно вида, да и стреляет оно, прямо скажем, не важно (рогатка, наверное). Однако наш герой может на время превращаться в других персонажей, если конечно найдет специальный приз. Как вы сами, наверное, понимаете, другие персонажи — другое оружие. У первого это кнут, у второго деревянные колотушки, а у третьего — бутылка из-под детского питания (молокосос, да и только). Вся галактика разбита на много миров, и иногда вам придется выбирать, по какому пути дальше идти, я же постараюсь осветить этот вопрос во всех направлениях

Мир 1. Наш герой, как обычно, топает пешочком и пострепивает из своей рогаточки в разных чудиков. Это прыгающие шарики с ножками, пушки и др. Иногда на этом уровне вам придется подниматься и опускаться на лифте. Где-то на середине уровня спасителю удается ненадолго пересесть в летающий мотоцикл. Удобно, но во время полета вы должны будете отстреливаться от разных ракет, железных челюстей и парней на мотоциклах (стрельба влево — кнопка "B", вправо — "A"). Вскоре герой долетит до какого-то заводика, где вам придется слезть с халявного транспорта и вновь шкандыбать пешкодралом. Вражины теперь на вас прут несколько иные и в большем количестве: всякие колобкообразные роботы, механические пауки, а о солдатах с ракетницами, электрических разрядах и огнеметах я уж и не говорю

Рано или поздно, вы доберетесь до босса. Это небольшой летающий непостижимым образом пароходик со множеством пушек. "Корыто" так и норовит грохнуть вашу милость разрывным ядрышком. Опередите его в злых намерениях и сделайте это сами.

Мир 2. Вы попадаете в Китай, где на вас тут же напрыгивают распухшие от голода китаянки. Их "ласк" достаточно легко избежать, удрав от них по крышам домов. Не доставят так же особых проблем и роботы, летающие вверху экрана и "нечаянно" роняющие вам на голову кинжалы.

И вдруг наш герой очутился на стройке. Китаянки куда-то пропали, а вместо них неизвестно откуда появились гномики, кидающиеся кульками с орехами, и толстые, заплывшие жиром борцы сумо. Они могут только летать, а что делать, с таким весом, как у них, особо не набегаешься

Боссом уровня является робот-самурай, прыгающий на пружине. Можете считать его камикадзе, раз он попер на вас. Поэтому стреляйте все время по этой консервной банке, желательно в прыжке

Мир 3 (нижний). Как хороша саванна с высоты птичьего полета!!! Почувствуйте это, пролетая над землей. Впрочем, вжиться в роль птицы вам мешает великое множество врагов, и наземных, и летучих. Первых сбивайте, бросая бомбочки кнопочкой "A", а вторых расстреливайте кнопочкой "B". Так аккуратненько-аккуратненько. После наземных целей остаются яблоки и вишни, который полезно подбирать. Еще призы можно получать из летающих там и сям облаков. Призы выглядят как колокольчики, и если по ним стрелять, то они меняют цвет. В конце этого мирка вас поджидает







красивый, но хилый босс. Это дракон, как и полагается, он пышет огненными шарами и вытягивает свою длинную шею. Забить длинношеего на мясо вам не составит никакого труда, так что двигаемся дальше. А дальше вас ожидает бонус, в котором можно подзаработать на уже знакомых вам колокольчиках.

Мир 3 (верхний). Этот мир выглядит почти так же, как только что пройденный, но тут совершенно другие враги и босс. На него-то и следует обратить внимание. Это летающая тарелка, стреляющая блинами. Убить ее несколько сложнее, чем дракона, так как ваша пальба будет эффективна, только когда тарелка открывается.

Мир 4. Вас высаживают с космического корабля прямо в джунгли, поразительно напоминающие самую первую "Контру". Только здесь на вас нападают люди и собаки в скафандрах. Ну встречу в джунглях с людьми в скафандрах как-то еще можно объяснить, но собаки... Вот он, мир Конами! Кроме этих "лунатиков" у вас путаются под ногами одноглазые крабы-мутанты и гадят на голову летающие черепа. Помимо живых противников мешаются пушки, вырастающие как грибы после дождя. Для сохранения здоровья их лучше сразу перепрыгивать.

Босс этого этапа — инопланетянин на летающем мотоцикле. Он будет пытаться закидать вас зелеными головами и расстрелять из большого пулемета. За такие, мягко говоря, нехорошие намерения вы просто обязаны прострелить его непомерно длинную черепную коробку.

Мир 5. Теперь вы на самом сладком уровне игры. Вас окружают торты, пирожные и газировка, но жизнь перестанет казаться сладкой, когда появятся враги. Пчелы, птицы и прыгающее мороженое тоже не прочь полакомиться, и все они считают вас конкурентом. Изо всех сил пробивайтесь вправо, стараясь не наткнуться на огромные вилки, и

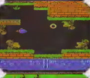
УПРАВЛЕНИЕ

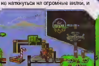
"Влево", "Вправо", "Вверх", "Вниз" — движение в соответствующем направлении;
"А" — прыжок;
"В" — выстрел;
"А" + "Вверх" — перевоплощение в другого героя (только при взятии специального приза).

придете в комнату, откуда вас унесут две феи. Они перенесут нашего героя в подводную часть уровня, где вы сможете вдоволь наплаваться в сиропе и понатыкаться на острые шипы. Спешу вас обрадовать, когда доплывете до самого верха, никакого босса не будет.

Мир 6 (верхний). Этот этап не похож ни на какие другие. Он больше всего напоминает головоломку Puzzle, где вам надо за определенное время собрать картинку. Должен сказать, что времени, которое дается, хватает лишь на то, чтобы переставить несколько картинок, да и то не думая.

Мир 6 (нижний). Хотите поучаствовать в гонках в стиле "Spy Hunter"? Тогда идите по этому пути. Тут вы сможете проявить все свои способности вождения вооруженного автомобиля. Правда, вначале вы умеете только прыгать (кнопка "А"), но по дороге можно нацепить на ваш автомобиль бампер с фрезами или пушку (кнопка "В"). Все машины, встречающиеся на пути, можете сталкивать на обочину или расстреливать. Никто вас за это не оштрафует. В конце пути вы встретите огромный грузовик с тремя прицепами, из которых вылетают старые бочки. Грузовик нужно таранить, потихоньку отбивая все прицепы. Это лучше делать, напрыгивая сверху, но в любом случае не рекомендуется атаковать его на узкой дороге (закон действия и противодействия!). Сдав грузовик в металлолом, переходим к следующему мирку.











Полезные советы.

Собрав 9 значков с головой ребенка, вы получите жизнь. Играйте младенцем и получите возможность разбивать специальные кирпичики с головой малыша.

Мир 7. Теперь вы попадаете в странный мир могил, скелетов и голов, которые летают сами по себе. Кроме голов, летают рыбьи скелеты и ходят рогатые чудища. Иногда какой-нибудь скелетик может огреть вас цепью из открытой черепушки. Наверное это остатки того мужика из "Castlevania". Кстати, некоторые каменные блоки можно уничтожить.
Боссом на этот раз будет чудовище с телом человека и головой рогатого крокодила. Интересно, а чьи у него мозги, потому что он только и умеет, что прыгать и плеваться огнем. Благодаря этой непроходимой тупости, вы легко сможете его победить и перейти на следующий мир, а на какой именно — выбирайте сами, хотя они примерно одинаковые.

Мир 8 (верхний). Радуйтесь, ибо отныне вы звездолетчик и летите в космосе на своем собственном космолете. Все, что вам надо теперь делать, это отстреливаться от круглых астероидов, летающих рыб и настырных инопланетян с механическими собаками. После некоторых из них остаются призы, которые можно использовать, нажав кнопочку "A". Вот что это за призы: S — стрельба очередями, M — при стрельбе возможность пускать вниз торпеды (очень удобная штука), D —стрельба в двух направлениях, L — стрельба одним снарядом, O —двухрядная стрельба, ? — защитное поле.
Босс — огромный межгалактический краб, выпускающий на вас кучи крохотных крабиков. От них желательно отстреливаться и время от времени постреливать по перегородкам в середине краба. Когда они все разрушатся, стреляйте по шарику, ранее находившемуся за перегородками, и вскоре межзвездный деликатес будет повержен.

Мир 8 (правый). Этот уровень такой же, как и верхний, только противники тут немного другие. Это инопланетяне, летающие без всяких средств передвижения, пушки в виде голов и ракеты. Пушки можно уничтожить, когда у них открыт рот. Из всех противников красного цвета можно получать призы. Когда полетите в открытом космосе, остерегайтесь голов, пускающих мыльные пузыри.
Боссов на этом уровне целых три. Все они здорово смахивают на древних фараонов, пускающих изо рта древние иероглифы. Вначале, против вас выйдут только двое, причем один будет вверх ногами. Первым постарайтесь прикончить этого ненормального, а потом — второго. После этого, появится Фараон Фараонович Фараонов. Он точно такой же, как и те двое, но очень жадный до снарядов, так что не скупитесь.

Мир 9. Тысяча космических чертей на голову того программиста, который сотворил эту игру, потому что вы снова в космосе. Хорошо хоть уровень короткий, да и нападают всего лишь звездные жуки и пауки. Зато в самом конце вас поджидает огромный-преогромный босс. Я бы даже сказал Боссище, потому что это настолько огромный космический корабль, что он даже не помещается полностью на экране. Вначале, рекомендую вам заняться пушками и лазерами, а потом уж перейти к основной задаче — уничтожению центра корабля. Для этого надо пробить несколько перегородок и расстрелять большой синий шар, являющийся "мозгом" корабля. Все было бы намного проще, если бы перегородки не разлетались на куски, но даже это не в силах остановить настоящего спасителя вселенной.

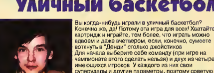


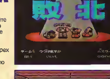
Этот уровень был последним, так что поздравляю всех, кто его прошел, но и тем у кого это не получилось, не стоит рвать на себе волосы, так как после этого ничего интересного нет. Не знаю, как у других, а у меня всего-навсего на экран выводится поздравление с тем, что вы прошли мир 2, и как ни швыряй приставку о стену, ничего из нее не выжмешь. Правда, если не забыли, так и называется вся эта игра фирмы Konami.

Александр Артеменко, г.Торжок

Dunk Heroes

Уличный баскетбол





Вы когда-нибудь играли в уличный баскетбол? Конечно же, да! Потому эта игра для всех! Хватайте картридж и играйте, тем более, что играть можно вдвоем и даже вчетвером, если, конечно, сумеете воткнуть в "Денди" столько джойстиков.

Для начала выберите себе команду (при игре на чемпионате этого сделать нельзя) и двух из четырех имеющихся игроков. У каждого из них свои суперудары и другие параметры, поэтому советую поэкспериментировать.

Итак, мы начали игру, хотя трудно назвать игрой драку четырех парней из-за одного невзрачного мяча. Если вы все-таки отбили у противника мяч, то постарайтесь поскорее от него избавиться, закинув в одну из корзин, расположенных в три яруса. Чтобы повыше подпрыгнуть, пользуйтесь лестницами, заборами, пальмами, капотами машин, зонтами от солнца и лягающимися лошадьми. Многие из ваших попыток закинуть мяч в корзину будут оканчиваться неудачами, и все из-за соперников. Поэтому бейте их, когда сможете и чем можете. После пары ударов кулаком, тот, кому их нанесли, будет долго ругаться. Прервите сию гневную тираду мощным ударом по макушке. Пусть полежит, отдохнет. Вы можете также швырять в своих противников лестницы, скейты, ящики или вообще надеть кому-нибудь на голову мусорный бак (ну очень приятное зрелище). Кстати, на скейте лучше всего кататься и сшибать своих врагов, правда при этом можно и напарника покалечить.



Весь матч проходит в два раунда, и в перерыве вы можете произвести замену "помятых" игроков на "свежатинку".

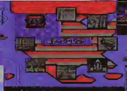
Иногда у вас или у противника отваливается корзина. Если она отвалилась у вас, то постарайтесь закинуть ее на щит соперников. Это увеличит ваши шансы на победу.

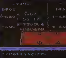
Когда вы играете в чемпионате, после каждого матча вам дают код, позволяющий начать с этого же места. Чтобы выиграть чемпионат, нужно победить все команды противника по два раза, сначала на их поле, а потом на своем. После этого, вы сможете посмотреть довольно длинный мультфильм с титрами на китайском (везет же тем, кто его ухитрился выучить!!!)

Александр Артеменко, г. Торжок











УПРАВЛЕНИЕ

Неизменные функции:
"А"+"В" — прыжок. Нажми два раза, чтобы быть выше,
Два раза "ВПРАВО" ("ВЛЕВО") — непрерывный (тупой) бег,
"В" — поднять/положить предмет,
"А" — швырнуть имеющийся предмет,
Если у вас нет мяча:
"В" — удар номер 1,
"А" — удар номер 2,
"А"+"В", затем "В" — удар в прыжке номер 1;
"А"+"В", затем "А" — удар в прыжке номер 2
Если у вас есть мяч
"В" — бросить мяч далеко-далеко, мимо корзины,
"А" — пас мячом в лоб партнеру.

Полезные советы для начинающих:

1. Чтобы кинуть супер-мяч, нужно перейти на непрерывный бег и через две-три секунды нажать на "В",
2. Когда играешь против товарища, выбирай команду из Флориды, одного из нижних игроков. Они могут исчезать и появляться рядом с мячом. Для этого надо подпрыгнуть и перед самым приземлением нажать на "В",
3. Если мяч прыгает по земле, то человечек сам его подхватывает, а если лежит, то нажмите "В",
4. Мощнее всего удар получается с разбега,
5. Старайтесь кидать супер-мяч подальше от кольца противника, тогда он сможет взлететь выше



Лебедев Денис, с/з Новоселки

Scorpion, г.Миасс

Кузнецов Антон, г. Ульяновск

Зайдуллин Айдар, г.Химки

Медведев Александр, г.Саратов

Скрябин Виталий, г. Узловая


JIM
Белов Р.,
г. Павлово Посад
Скоринко Дмитрий,
г. Калининград
Самохин Иван, г. Москва
JURASSIC PARK
Мижо Егор, г. Санкт-Петербург
TINY TOON
Чубукова Мария,
г. Ростов-на-Дону
SNOOPY
Михайлин Сергей
Aladdin
EARTH WORM
Jim
Онокелов Максим,
г. Полярный
TURTLES
LEONARDO
КАРТИННАЯ ГАЛЕРЕЯ



СВЕТОБОР

Полное решение игры в 30 шагов

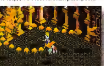
(Окончание. Начало в предыдущем номере)

Краткое содержание первой части: Дэвид Странник, отважный рыцарь, служащий при дворе короля Фредерика Белоборского, пытается разрешить загадку странных исчезновений людей из сопредельного королевства Зеленое Урядье. Поиски приводят его в древние катакомбы, расположенные под столичным городком. Полностью исследовав первый этаж подземелья, Дэвид узнает, что в пропаже людей повинны члены загадочной Гильдии Магов...

8. Дверь, находящаяся на севере от лестницы, приведшей вас на 2-ой этаж лабиринта, заперта, но свиток, лежащий рядом с истлевшим скелетом (#54), гласит "Наконец-то до меня дошло, как круто скомбинировать четыре элемента...", или что-то вроде этого. Бред? Пока да, но ведь это лишь первая страничка рукописи.

9. В #5А вас ждет не дождется подозрительный блондин в черном одеянии. Беспокойство, вызванное его видом исчезает, ведь вы получаете от него Золотой Ключ **(GOLD KEY)** и порцию свежей лапши насчет заблудшего сына на уши.

10. Очередной поединок с взбунтовавшейся стихией в #6А сменяется жестоким избиением ожившего дерева в #6С, захватившим одной своей ветвью какого-то паренька, а двумя другими бесцельно размахивающего вокруг нежданного гостя. Получив больно по нежным клешням на концах ветвей, "дерево" медленно сползает по стенке, а шлепнувшийся с ветки на каменный пол парень упорно твердит в ответ на ваши расспросы:



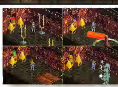
"**N.E.W.S.** — во всем должен быть порядок". Либо гений, либо сильно головой стукнулся...

11. В тягостных думах Дэвид удаляется не солоно хлебавши из #1С, где, запертый страшным заклятьем, лежит на постаменте Зеленый Шар — один из четырех, искомых блондином-халявщиком. Четыре плиты, расположенные в центре комнаты, так и не поддались на уговоры героя.

12. После долгих мучений с непослушными лазерами и бомбами (принцип их работы вам уже известен, остальное — приятные мелочи), вы, наконец, проникаете в #14, где достаете из сундука рукавички **(Gauntlets).** Миновав пару упырей, вы сталкиваетесь с отвратительными червяками, охраняющими дверь в #0А — там находится Желтый Шар, наш любимый... Подсказка при входе однозначно дает понять — охраняющим Шар заклятьям не нравится Звезда, что в руке одной из статуй, находящихся в комнате (остальные каменю-

Условные обозначения к картам.

- Места, где осуществляется обмен денег на товары и наоборот
- Телепортатор
- Save point. Место, где можно записать игру
- Что-нибудь полезное (от оружия до мешка золотых)
- Восполнитель утраченного в боях здоровья
- Max life. Дополнительный шарик в графу HP
- Pendant (амулет). Раньше это называли "жизнью"
- Босс. Что-то большое и ужасное
- K - Ключ



ги держат над головой Землю, Солнце и Луну). Долго Дэвид таскал эти статуи по всей комнате, пытаясь ублажить привередливых стражей, пока, наконец, в голову не пришла простая, как все гениальное, идея — оставив Солнце и Звезду на месте, надо разделить их Месяцем и Землей, сдвинув тех на диагональ между светилами. В ушах раздался звон, звездная пыль повисла в воздухе... а Желтый Шар больше никто не охранял. Устроив встряску призраку, пугавшему женщину в #28, и забрав из #08 Музыкальную Шкатулку **(MUSIC BOX)**, отправляйтесь на север уровня.

13. Ударьте мечом по часам в #A4 — на время часовой механизм находящейся там бомбы будет остановлен. Передвиньте лазер (#71) сначала на камень, а затем на подъемник, и далее к двери, ведущей в комнату #72, там вы станете обладателем Громовержца (меч такой, **THUNOER,** по-аборигенски называется). Вора в #C0 можете не освобождать, ничего полезного он не скажет — сконцентрируйте-ка лучше свое внимание на хрупкой южной стене комнаты. Если совладаете с управлением, получите свой третий амулет.

14. Четыре гигантских камертона, установленных в комнате Красного Шара (#B2), отвечают на ваши удары мечом нежным противным звуком. Слабо́ настучать мелодию, заключенную в маленькую поющую коробочку? Бейте железяки в следующем порядке: нижний, левый, правый, верхний, левый, правый, нижний.

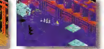
15. По пути к Синему Шару (#D4) не забудьте направить луч из кристалла в #9A на статую, стоящую у входа. Откроется секретная дверь, войдя в которую вы получите бутыль с Зеленым Змием **(GREEN POTION)**. Для прохождения комнаты #C9 заманите гоблина (одного или парочку) на плиту подъемника и встаньте в дальний угол помещения. А когда загорится зеленый свет, бегите изо всех сил! Управляя с помощью четырех фонарей летающей плиткой в #C5, спихните с каменного куба сундучок с **MAX LIFE.** Знаете, как устроен компас в #D4? Символы **N, W, S** и **E**, обозначающие стороны света, выглядят очень знакомо, не так ли? Вспомните недобитую жертву хищного дерева и по очереди остановите стрелку на запавших в его память буковках. Нет проблем!..

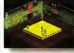
11 (Ретроспектива). Надеемся, вы не бездельничали по дороге и собрали все странички рукописи (они находятся в #CA, #C4, #F5 и #72). Эх ты, как же теперь Зеленый Шар вытащить? Что, уже собрали? Ну тогда вам одна дорога — обратно в #1C, прыгать по кнопкам. Надписи на плитах весьма заметны, ошибиться тут сложно. Сначала на R, затем на Y, G и B, в полном соответствии с написанным в свитке заклинанием. А теперь крепись, сэр Дэвид, не падай духом, когда под маской явившегося на зов четырех Шаров блондина в черном проступит злобный оскал главаря шайки Магов, Кровавого Рагно! Пол под обманутым рыцарем проламывается, и он камнем летит на 3-й этаж прямо в лапы к оголодавшему демону Рэмиа, сопровождаемый гулким эхом хохота Главы Гильдии.

16. Гусеничный демень, похоже, не в ладах со своим левитатором, поэтому вместо немедленной и неотразимой атаки на отшибшего ноги рыцаря он начинает описывать широкие круги над его головой. Спустите его с небес самонаводящимся заклятьем Правосудия, после чего поскорее добейте беднягу Громовержцем. Утвердив свои позиции в этом мире еще одним **MAX LIFE**ом (#8C), направьте стопы Дэвида к подземному городу гоблинов. По пути вам встретятся копающие какую-то яму узники — с наблюдателем разделайтесь, как подскажет совесть, но цепи порабощенных вам все равно порвать не удастся.

17. Огромное подземелье (#58) освещено тусклым светом, на вымощенной камнями мостовой пасутся коровы(!), жители многочисленных домов с отвращением на лысых мордах хлопают дверью перед носом любопытного Дэвида, а охраняющие северный и восточный выходы из поселения гоблины вооружены арбалетами. Остается запад — именно там, миновав группу проверяющих вашу память колонн-мигалок (простучите по ним клинком в предложенной последовательности 4 раза), можно найти выход из сложившейся ситуации. Всадник на водоплавающем драконе не причинит вам никаких хлопот — прыгайте на него со спины, либо "окучивайте" мечом, огибая неповоротливое создание, стоя на летающей платформе (тут главное — выбрать момент). А охранял он сундучок с костюмом гоблина — дотянуться до него вы сможете, если обложите лазер пачкой бомб и по очереди их инициируете. Натянув этот маскхалат, вы покончите с расизмом в Гоблин-граде (вас примут за обожравшегося человечиной начальника), но не сможете применять магию и людское вооружение. Последнее, кстати, теперь можно пополнить, уговорив охранника в #2A открыть дверь. Оцените хитрость головоломок двух последующих комнат. Подсказка: в #3A запихните шар под загруженный бочкой подъемник, в #0A движением ветра "заведуют" четыре фонаря. Пройдя эти испытания, вы найдете Меч-Молнию (**LIGHTNING**) и Красное Снадобье.







18. Как заработать денег? Да проще простого! Важного вида гоблин в #65 сильно хочет опробовать в бою своих подопечных, дайте ему эту возможность. Двух из трех оппонентов можно просто спихнуть с ринга, с 3-м лучше не рисковать и угостить шипастым шариком на цепочке (поставляется в комплекте с костюмом). За выигранный раунд дают сотни полторы GP, скопите себе небольшое состояньице и потратьте его достойно в дворцовом оружейном магазине.

19. В #D9 живет очень большой паук, а в #E4 лежит очень нужный вентиль. Связь между ними проста — не забив первого, нельзя получить второе. Смерть мутантам-переросткам! Уязвимое место насекомища — толстая нижняя губа. Рубите гада без передышки, отбегая лишь на время его руко-ноготворного землетрясения. Кстати, в #E5 Дэвиду предстоит немало помучиться, прыгая по шарам-маятникам. Ориентируйтесь по теням на полу, все станет проще пареной репы!

20. Возвращаясь с поля брани, загляните в #B2 — за грудой сваленных в углу ящиков лежат Мощные рукавицы (**POWER**). #C4 — то место, где вы можете сделать очень большую лужу, провернув найденный вентиль в отверстии на стене. Откроется доступ в альков #C0, там лежит Ключ 3 от двери в #17, где жутко проголодавшийся мужик в благодарность за кусок мяса отдаст вам каменную табличку. Затопив и эту часть лабиринта (#16), вы сможете попасть в #15, где еще одна кучка столбиков-экзаменаторов (эти построже, надо повторить 11 последовательностей сигналов) стережет кольчугу (**CHAIN MAIL**).

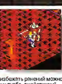
21. Осталось сходить на север. Если есть в карманах рыба, можно ее в #55 выгодно обменять на мясо (оно вкуснее). Гоблины в #62 рады открыть собратьям дверь кладовки — настоящее сокровище, эта #61! Помимо **MAX LIFE** можно под завязку набить свои карманы помидорами, а затем, посочувствовав разговорчивому магу в #70, добраться до телепортатора (#40) и расспросить, наконец, принцессу в замке, о чем же написали древние на каменной табличке, что лежит в вашем кармане!

22. "Тьма поглотила душу того, кто вызвал злых демонов. Один из этих демонов пытался превратить эту страну в ад, сея повсюду смерть и разрушения. Но явился отважный король Гарриотт и объединенной силой Восьмерых [волхвов] наложил на него заклятье. Львиная доля мощи демона была разделена на 4 составляющие и запечатана в четырех Шарах, схороненных в подземном лабиринте. Демон никогда не сможет возродиться, не восстановив свою жизненную силу. Но на всякий случай могучий Светобор, королевский клинок, был также заключен внутри лабиринта. Да не сотрут века имя короля Гарриотта из памяти людской!.." — поднаторевшая в языке Древних принцесса без запинки переводит содержимое найденной вами плиты в то время, как Дэвид стенографирует ее речь на обратной стороне камня. Что ж, теперь коварный замысел Рагно понятен и младенцу! Как могли вы собственноручно преподнести Шары Силы этому безумцу!?

23. Итак, пароль для входа на 4-й круг ада, то есть 4-й этаж лабиринта — **GARRIOTT** (не забудьте...), набрать его надо на плитах в #50, что рядом с телепортатором на 3-м этаже. Очутившись на ледяном покрытии преисподней, быстренько решайте, каким путем вы будете добираться до противоположной стороны этажа (в принципе, оба пути проходимы, но левый проще, а правый — короче...), где находятся двери, ведущие в сердце лабиринта. Сперва посетите клетку #82, где лежит Гребень (**CREST**) — пропуск сродни Костюму на 3-м этаже. В зеркальной комнате (#92) надо разобраться с тощими зомби, ориентируясь по их отражениям в зеркале. Укуса упырька затруднит вам контроль над ногами и вынудит Дэвида применить противоядие. После смерти врагов вы сможете пройти сквозь стену в центре комнаты и получить амулет. А теперь проверим ваши успехи в коммерции: на что ушли потом заработанные денежки? Если вы умудрились взять у спекулянта в Урядье себе меч-замену (**RELAYER**), то ваш персонаж будет очень удивлен видом







пустого сундука в #81, с таким трудом спущенным с высоты после 50-той попытки пробиться с шаром сквозь переменные течения ветров. Что ж, кто-то побывал здесь раньше вас и теперь пропивает ваши гейн-пойнты в дворцовой таверне... Вывод — покупки в игре надо делать только если куда-то спешишь. Ведь никогда заранее не знаешь, что найдешь в карманах у очередного вражьего трупа...

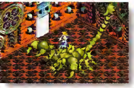
24. На обратном пути заберите амулет в #A7 и поздоровайтесь с торговцем из Гильдии Магов (#A4), заодно испытав свою находку-пропуск. Если хватит денег — купите Чудное снадобье (**DDD PDTIDN**, стоит 4000 гейн-пойнтов) — минут пять абсолютной невидимости подарят Дэвиду массу незабываемых ощущений. Еще одна проверка документов состоится в #AA, где надо вежливо попросить магов-сторожей открыть дверь. Игра в крестики-нолики в #76 быстро надоедает — а ведь надо всего лишь наступить на все клеточки, кроме угловых и центральной... Обмануть хитрую летающую плиту в #B8 несложно — упритесь головой в стенку и притворитесь, что идете. Ничего особенного не получите, всего лишь 900 GP. Разрубив кучу слизи в #53, побродите вокруг — Дэвид проникнет в тайник с броней из чешуи Дракона (**DRAGDN**).

25. Собрание магов Гильдии (#46) с председательствующим Кархоронадом, правой рукой Кровавого Рагно, уже готовится вынести смертный приговор предавшему их веру ученику, как в комнату врывается наш герой и вершит правосудие. Кархоронад покидает судилище сам, остальным "помогаете" вы, а спасенный подсудимый отправляется к королю Травню с вестью о готовящемся Гильдией пробуждении Хастера, того самого демона, заклятого Гарриоттом.

26. Сражение с гигантским скорпионом в #44 мало чем отличается от прошлой битвы с его насекомым родичем и завершается приобретением 4-го ключа. Теперь вы готовы открыть дверь, ведущую в "газовую камеру" (#59), где Дэвида будут долго обстреливать со всех сторон огненными шарами. Виновников этого безобразия наказать не удастся, они сами скоро исчезнут, но избежать ранений можно, устроив "круговую оборону турбо-джойстиком" около центра южной стены. **MAX LIFE** в #1B забрать будет непросто, но повышенная прыгучесть гоблиновидного Дэвида рано или поздно приведет к выпадению сундука из защитной сферы (подсказка: прыгать надо с самой высокой колонны). Впопыхах притащенная бомба взрывает решетку, открывая доступ в #39, где...

27. ...голос из тьмы провозглашает вас храбрецом, достойным последнего испытания на право обладания священным мечом Светобором. Пусть вас не вводит в заблуждение закованная в латы фигура воина, пытающаяся ввести Дэвида в близкий контакт со сверкающим клинком Гарриотта — это всего лишь кукла, управляемая летающим невидимкой. Отыскать "кукловода" можно по его тени, немного ловкости и быстроты передвижений, и double flawless у вас в кармане, а в руках Дэвида — Светобор, дарованный побежденным хранителем.

26. Радуйтесь, дети, самое сложное — позади. Не принимайте близко к сердцу каркающие слова Главы Гильдии, доносящиеся из кристалла в центре пятого этажа. Смело шагайте внутрь телепортационного круга — местная система транспорта в зависимости от угла поворота путеводного кристалла доставит вас в один из восьми миров, обещанных щедрым Рагно. В каждом "мирке" находится член знаменитой Восьмерки, сосланный туда Гильдией "за все хорошее". Освободите всех восьмерых, и будете отправлены их объединенной силой к Кархоронаду, трусливо избегшему схватки с вами в прошлый раз. Сделать это не так уж сложно, хотя помимо уже знакомых упырей и духов тьмы вам будут противостоять ковбои, фашисты и ниндзя (вот так зашвырнули чародеи, и в пространстве, и во времени), последние по способу вести борьбу ничем не отличаются от волшебников Гильдии. Троих из Восьми волхвов сторожат владыки миров, окруженный желеобразной гадостью кристалл на Кос-





мической Станции, длинный червяк на Диком Западе, красный птеродактиль в Ледяной Пещере и военные машины из Мира Великой Отечественной (дешевый закос под **РБШ-17М** и гигантский танк — в борьбе с бронированным "вулканом" почаще питайтесь и неустанно бейте башню, запрыгнув на борт махины), остальные — просто скопища аборигенов. В Ледяной Пещере проживают также ожившие магические элементы — прибегните к правосудию и собирайте урожай! По поводу головоломок: вращающиеся стекляшки в Мире Звездной Тьмы нужно ударами меча привести к синхронности движений, фонари на Улицах Большого Города интересуются, кто из них погас последним, а шары на льду... они гораздо менее подвижны, когда объединяются в пары... Железные перчатки (**IRON GLOVES**) и **MAX LIFE** особо не прячутся, да и достать их не сложно. А вот чтобы заполучить Кристальный меч (**CRYSTAL**, обладает способностью замораживать врагов), нужно сперва разделаться с Кархоронадом (преимущественно бросками и магией), а затем упросить центральный телепортатор вновь послать вас во Тьму. Там, в комнате с танцующими кристаллами, открылся проход в секретную комнату с пачкой рыцарей и заветным сундуком.



29. Теперь, когда Дэвид обладает мечом Гарриотта и силой восьмерых его помощников, пора уж ему сразиться и с главным виновником всех урядских бед — Рагно Кровавым. Продвигаясь по мрачным коридорам 6-го этажа, не забывайте освобождать пленников, ведь именно их кровь предназначена в пищу набирающему силу Хастеру! Святой меч (**HOLY SWORD**) из #4B поможет вам расправиться с ранее непробиваемыми скелетами, охраняющими некоторые двери. Основное отличие планировки этажа от предыдущих — присутствие второго яруса, переходы которого дважды попадаются на пути героя. В частности, там лежит сундук с Серебряным Ключом (#C4), забрать который вы сможете, пойдя в обход. Ключ открывает дверь в #B0, за которой томится жаждой сильно умный мужик. Надеюсь, у вас найдется бутыль с водой для узника, осчастливившего Дэвида известием о наличии секретного прохода в зеркальных стенах. Итак, потыкавшись лбом в #90, сэр Дэвид окончательно проникает на верхний ярус и, заполучив последнее **MAX LIFE** (#A8), идет биться с и.о. Хастера (сам демон еще не возродился, но дело его уже живет!), который объяснит вам, зачем нужно было освобождать пленных жителей Урядья. Один из нас однажды поспешил и оставил всех "негодных" узников "там, где росли", в итоге ему пришлось потратить половину запаса помидоров, тщательно выращиваемых гоблинами 3-его этажа, на схватку с раз десять восполнявшим свои жизненные силы чудищем, прежде чем оно исчерпало запас крови загубленных жертв и окончательно издохло. А вообще-то этот "исполняющий обязанности" довольно хилый противник, если умеешь правильно время для бросков выбирать.

30. Насквозь пропахшая мылом история, рассказанная принцессой, запертой в #AD (он ее любил, она вышла за другого, он его убил...), ставит все точки над i в сюжетной линии игры. Да и сама игра близится к концу — осталось лишь взять доспехи из китайской стали (**PIDGE** #13) и сохранить игру для потомков, записавшись в #62. Время помеpяться силой с Рагно Кровавым! Но гнусный кудесник опять избегает прямой схватки: раскинув руки, он отдает свою душу Хастеру, завершая тем самым процесс его восстановления. И чудище возрождается. Гигантское красно-серое тело возникает в углу комнаты, четыре руки крепко сжимают Шары Силы, страшный вопль из глотки выросшей на глазах уродливой головы демона сотрясает стены лабиринта, а в пустых глазницах разгорается адское пламя! Да, если бы эта махина могла хоть пальцем пошевелить в свою защиту, в исходе схватки могли бы возникнуть какие-то сомнения, но... Следуя совету одного из всезнающих узников, Дэвид разбивает шары в лапах чудовища и, запрыгнув на брюхо разом ослабевшего против-



ника начинает с разбега тупить клинок Светобора о каменный лоб противника, ловко избегая слабеньких заклинаний неподвижного Хастера. Лишь изредка обреченный демон взывает к своему дьявольскому аналогу заклятья Правосудия, обретая небольшую передышку в избиении. 43-й удар меча-кладенца раскалывает, наконец, череп Хастера, и еле теплящаяся душа Рагно говорит последнее "Прощай!" обезглавленному исчадию Зла и черной лужице на полу, еще недавно бывшей Главой Несокрушимой Гильдии Магов...

Пара слов в завершение:

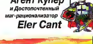
1. Один из немногих минусов этой очень приятной, на наш взгляд, приключенческой игры — непременный спутник одного из многочисленных ее плюсов. Как ни крути, а перевод на плоскую поверхность экрана трехмерного мира любой известной нам игры вносит неизбежную сложность в управлении. А ориентация по тени требует от игрока развитого пространственного воображения. Поэтому основной проблемой в решении почти половины хитрых головоломок будет осознание не того, ЧТО надо сделать, а того, КАК требуемые маневры совершить.

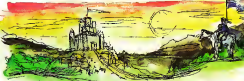
2. После долгих тренировок вы наверняка сможете завершить игру часа за два (по показаниям счетчика в основном меню), но... кто вас убедит в том, что вы нашли все секретные комнаты лабиринта? Как видите, даже на наших картах довольно много явных белых пятен, да и результат долгих поисков Polymorph Sauronovich'а, броня со звучным названием **GEDDON**, позволяет усомниться в невозможности других ценных находок. Если будут какие-то успехи в их отыскании, напишите — нас это тоже интересует!..

3. Последнее доказательство в пользу продолжительных поисков, уже в момент завершения описания было найдено, наконец-то, применение оставленному без присмотра похищенной кухаркой дворца ковшику (**LADLE**) — им, оказывается, можно черпать воду в "мокрых местах" лабиринта, которая, как известно, является отличным средством от укуса упыря!

4. И вот еще что. Ролевая часть игры сильно хромает, не дотягивая до таких шедевров жанра, как Final Fantasy III и Chrono Trigger. Магазины, например, вставлены в игру просто как дань традиции — все вещи можно преспокойно найти прямо на поле битвы. Разговоры с окружающими почти не влияют на развитие сюжетной линии. Какие-либо разветвления и побочные линии сюжета полностью отсутствуют — повествование прямое, как шлагбаум. Поэтому сценарий в зачатке — это вам не трехсотстраничные опусы в духе Squaresoft. Но для начинающих RPG-шников Light Crusader подойдет в самый раз, тем более, что большинство загадок по степени навороченности и нетривиальности решения удовлетворят самых взыскательных игроков, заставят не один час помучаться в поисках правильного решения.

Великий эльфийский стрелок
Агент Купер
и Достопочтенный маг-рационализатор
Eler Cant



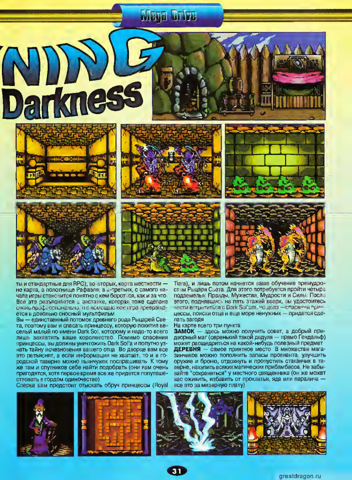




Знаете, что-то маловато мне стало попадаться действительно классных ролевых игр на Мегадрайве. На этот жанр сейчас делают упор фирмы, изготавливающие игры для SNES, а Сега незаслуженно забыта. И нам, любителям побродить по подземельям, уничтожая полчища разнообразных нелюдей, приходится обращаться к поступлениям прошлых лет. Но и там бывалого геймера ждут сюрпризы, порой довольно неприятные. Помните, например, игру "Might and Magic"? Это произведение искусства отличалось страшной графикой, эдак на шесть с половиной бит, к которой прибавлялась непомерная смысловая загруженность. Магии, и правда, было очень много, но что с ней делать —совершенно не понятно, а уж уничтожить кого-либо с ее помощью — просто невозможно. А если магией не пользоваться, то убивать вы могли только нищих (лично я этим занимался целый месяц, но прогресса так и не достиг). После сего досадного прокола я уж было решил, что RPG на Сеге так и не дождусь до скончания веков. Впрочем, оставался еще один призрак под названием "Fantasy Star", о котором никто ничего не знал, но все свято верили в его существование.

И тут в одном ну очень секретном месте я и увидел ЭТО. У самого далекого продавца я лежал маленький обшарпанный картридж с поэтическим названием "Shining in the Darkness" (Сияние в темноте). Я спросил, про что игра, и услышал: "Что-то вроде DOOMа, только сказочный". Старое сердце мгновенно проделало путешествие от пяток и до самой макушки — ведь, учитывая неглубокие познания торгующих в области компьютерных игр, я тут же понял: RPG!!! Наплевав на цену, игрушку я взял, пулей прилетел домой и, не останавливаясь, вставил картридж в приставку. Скажу честно, от 1991-го года я многого не ожидал, но от увиденного, как теперь говорят, выпал в осадок. Во-первых, вместо скучного меню встретил приветливый старичок (хотя все пунк-

...NING Darkness



ты и стандартные для RPG); во-вторых, карта местности — не карта, а полотнище Рафаэля; а в-третьих, с самого начала игры становится понятно с кем бороться, как и за что. Все это разъясняется в заставке, которая тоже сделана очень профессионально, и с помощью нее игра превращается в довольно сносный мультфильм.

Вы — единственный потомок древнего рода Рыцарей Света, поэтому вам и спасать принцессу, которую похитил веселый малый по имени Dark Sol, которому и надо-то всего лишь захватить ваше королевство. Помимо спасения принцессы, вы должны уничтожить Dark Sol'a и попутно узнать тайну исчезновения вашего отца. Во дворце вам все это разъяснят, а если информации не хватает, то и в городской таверне можно пьянчужек поспрашивать. К тому же там и спутников себе найти подобрать (они вам очень пригодятся, хотя первое время все же придется попутешествовать в гордом одиночестве).

Сперва вам предстоит отыскать обруч принцессы (Royal Tiara), и лишь потом начнется ваше обучение премудростям Рыцаря Света. Для этого потребуется пройти четыре подземелья: Правды, Мужества, Мудрости и Силы. После этого, поднявшись на пять этажей вверх, вы удостоитесь чести встретиться с Dark Sol'om, но дела — спасение принцессы, поиски отца и еще море ненужных — придется сделать загодя.

На карте всего три пункта:

ЗАМОК — здесь можно получить совет, а добрый придворный маг (серенький такой дедуля — прямо Гендальф) может расщедриться на какой-нибудь полезный предмет.

ДЕРЕВНЯ — самое приятное место. В множестве магазинчиков можно пополнить запасы провианта, улучшить оружие и броню, отдохнуть и пропустить стаканчик в таверне, накупить всяких магических прибамбасов. Не забывайте "сохраняться" у местного священника (он же может вас оживить, избавить от проклятья, яда или паралича — все это за мизерную плату).

А спустя некоторое время откроется и та лавочка, где предметы можно делать самому, а это очень интересно. Ведь какому толкиенисту не ласкают слух такие словосочетания, как "Мифриловый доспех", "Огненный меч". Но для того, чтобы что-то сделать, надо вначале найти материал. И это может быть не только мифрил. Оружие и защита из "Dark blok" получаются даже сильнее мифриловых, но тут вас ждет сюрприз. Оденьте его, и вы будете прокляты. Однако, от этого воевать становиться даже интереснее: представьте, что в самый ответственный момент вы вдруг восстанавливаете врагу все его жизни.

ЛАБИРИНТ — именно здесь вам придется воевать, накапливать опыт и силу.

Теперь о магии. Она, кстати, прорисована так, что по красоте и изобретательности обгонит все части "Golden Axe", да еще и "Shinobi" в придачу. Сами вы колдовать не можете — по штату не положено. Зато ваши спутники — монах Milo и эльфийская чародейка Руга с этим трудным делом справляются очень лихо. Всего есть два основных вида магии: боевая и мирная. Боевую можно использовать только в бою, а мирную —вне его. У каждого из магов есть счетчик их волшебной силы, поэтому не увлекайтесь, особенно, чародейством. Спустя некоторое время, по мере того, как будет накапливаться опыт, количество и сила заклинаний возрастают. Учтите, что на каждого врага магия действует по-своему.

Опишем теперь основные виды мирной магии, так как с боевой и так все понятно.

HEAL — восстановление хит-пойнтов: чем больше уровень, тем больше прибавляется.

VISION — вы сможете, наконец, узнать, на что нужен тот или иной предмет.

EGRESS — эффект тот же, что и от "Angel Feather".

REVIVE — возрождение убитого напарника к жизни, так как "Heal" этого сделать не сможет.

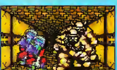
DETOX — это избавляет "и от головы, и от температуры", а именно и от яда, и от паралича.

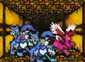
PEACE — вы на время становитесь невидимым для тихих врагов, но крутые вас все равно достанут.

VIEW — вы увидите карту подземелья, действует как и "Wisdom Seed".

А о боевой можно только сказать то, что она вас неоднократно спасет во время трудных боев. Смотрите внимательно, некоторая магия бьет по одному человеку (если такие существа можно назвать подобным образом), некоторая — по группе, а самая крутая бьет по всему экрану и накрывает всю нечисть целиком. Самая сильная — BOLT. Но штуковине под названием KRISTALL OOZE — эдакая стеклянная лужица, которая не просто бьет, а еще и делает ну очень крутую магию, просто как слону дробинка.

Предметов на ваш выбор очень много, и каждый из них может потребоваться, хотя назначение многих я так и нет понял. Используйте их экономно, многие быстро ломаются. Большинство из них вы сможете купить в деревенских магазинчиках, но некоторые очень полезные вещи вы сможете найти в подземельях.









Позвольте теперь рассказать вам о тех предметах, с которыми мне удалось разобраться. Начнем **с МАГАЗИНА АЛХИМИКА** (если идти против часовой стрелки, то он следующий после храма). Здесь вам всю игру предстоит запасаться предметами, которые могут увеличить ваши хит-пойнты, позволить вам видеть карту подземелий и так далее.

HERB — очень нужная штука особенно в самом начале игры, восстанавливает около 25 хит-пойнтов

DEPOISON — тоже вещь неплохая, хотя пользоваться ей вы будете крайне редко. Кстати, если вы отравлены, то это означает, что ваши жизни постепенно будут уменьшаться.

ANGEL FEATHER — ну это просто на вес золота. С его помощью вы можете покинуть враждебную вам обстановку. Жаль только, что во время боя не работает.

WISDDM SEED — посмотрите на карту и определите, в каком месте вам лучше сложить свои косточки.

HEALER FRUIT — самая полезная штука, восстанавливает ну уж точно больше сотни хит-пойнтов.

SMELLING SALT — довольно бесполезный предмет, предназначенный для пробуждения особенно уставших с чужой помощью напарников.

Следующий магазин — **АРСЕНАЛ.** Здесь вы сможете прикупить себе не только оружие, но и доспехи, от которых, в принципе, и зависит, как долго вы будете жить. Доспехи делятся на четыре категории: нательная броня и кольчуги, шлемы и, наконец, щиты. Оружие в этой лавочке тоже очень интересное. После арсенала идет ТАВЕРНА: тут и объяснять нечего, как говорится в очень известном анекдоте, наливай да пей! Тут же можно и хорошо выспаться.

TRADER —особенное место, и попасть вы туда сможете только на заключительном этапе путешествия. Здесь тоже продается оружие, но уже намного сильнее и, соответственно, дороже. А особый пункт поможет вам либо починить испорченный предмет, либо создать новый на заказ. И это действительно круто!

DРУЖЕЙНАЯ — она и есть оружейная. Покупайте оружие, экипируйтесь и в путь. К тому же в каждой лавчонке существует особый пункт — **DEALS.** По-русски это называется "из-под полы", и именно тут вы купите самые чудесненькие предметы. Многие виды оружия имеют магические способности. Оружие различается по силе, да к тому же каждое оружие придумано для конкретного персонажа: вы можете посинеть от натуги, нажимая на кнопки, но ни за что не заставите колдуна взять двуручный меч. То же самое и с доспехами.



Нельзя, конечно, сказать, что у этой игры нет недостатков. Не очень, например, интересно ходить все время только по подземельям, не видя доброго солнышка с бутылкой кока-колы. А мелкие монстрики, которые очень надоедают? Но не советую обращать такое уж пристальное внимание на недостатки той или иной игры, а то вообще играть расхочется. Так что если есть желание спасти кого-нибудь в очередной раз, то советую, прочитав эту писанину, немедля идти играть!

POLYMORPH SAURONOVICH

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

Куда идут все крутые парни? До появления на нашем рынке видеоигр картриджа SPOT GOES TO HOLLYWOOD я не знал ответа на этот вопрос. Но как только я втиснул этот картридж в свой MEGADRIVE, обнаружил, что оказывается все крутые парни идут в Голливуд. А как вы думаете, зачем они идут туда? Ну конечно же, они идут туда, чтобы сняться в каких-нибудь крутых фильмах, и чтобы эти фильмы обязательно получили бы "Оскара". Так вот и наш герой, крутой парень, отправился в Голливуд для того, чтобы попасть в крутой триллер. По сценарию фильм должен состоять из 14 серий — уровней. SPOT'у придется пережить космические гонки в стиле TIE FIGHTER, приключения в храме майя в стиле ИНДИАНЫ ДЖОНСА, похождения на космической станции и в супер секретной лаборатории в стиле ALIEN 3. Но это только малая часть тех приключений, которые выпадут на вашу долю, как только вы возьмете джойстик в руки и включите приставку со вставленным картриджем SPOT GOES TO HOLLYWOOD.

Уровень 1. SHIP DECK — на палубе пиратского корабля.

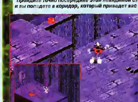
Дожили! По палубе пиратского корабля бегают крабы и кидаются зелеными шариками. Такого краба можно убить, если встать перед ним и, не переставая, закидывать его пузырьками газа. И старайтесь по возможности (если конечно же вы хотите выжить) вовремя отойти в сторону, чтобы вам не заехало по башке шариком. Но еще хуже пушки, доставшиеся крабам в наследство от пиратов. Старайтесь их избегать. Как только фитиль у пушки прогорит, она сразу же пальнет, и отдача ее резко отбрасывает назад. И если вы стоите сзади, может здорово зашибить. Но все эти трудности не должны отвлекать вас от собирательства. Собирайте все типа сабель, глобусов и ботинок. За них вам будут начислять дополнительные очки. Но, главное, не забывайте собирать SPOT'ов. Без них вы не сможете закончить уровень. На корабле десять SPOT'ов. Вам нужно собрать как минимум четыре — 40 процентов от всех имеющихся на уровне. (Это при сложности игры EASY, а на NORMAL — 60%, на HARD —80%).

Так вот, собрав четыре SPOT'а, продвигайтесь к выходу, который находится в конце уровня на носу корабля. Корабль не очень большой и состоит из четырех частей, которые соединены лестницами. В самом начале стоит сломанная мачта, наверху которой лежит огромный рубин. Чтобы его взять, надо подпрыгнуть как можно выше на пружинящей бочке, стоящей рядом. Когда вы соберете, все что смогли, идите к выходу и получайте код на следующий уровень. Типа этого: HM8AWYZY

Уровень 2. SHIP HOLD — внутри корабля.

На этом уровне лежат 20 SPOT'ов. А внутри корабля бродят не только обозленные вашими успехами крабы, но еще и бешеные ботинки, прыгающие все время по кругу. Несколько точных очередей пузырьками газа, и от ботинка останется только мокрое место. На уровне множество тайников, некоторые из них показаны на кадрах из игры.

Пройдите точно посередине этой невидимой стенки, и вы попадете в коридор, который приведет вас сюда.



Спот идет в Голливуд

На уровне есть два места, где лежит пара SPOT ов. Как их взять, я не знаю. Но если вы сообразите, как до них добраться, то соберете все 20 SPOT'ов на этом этапе, ведь 18 остальных можно собрать без особого труда. Они или валяются прямо на пути, или лежат в карманах у обозленных крабов. Корабль очень и очень старый, и поэтому на его нижней палубе образовались здоровые лужи, в которых плавают акулы. Старайтесь избегать встреч с акульими плавниками. Добравшись до выхода, вы получите код, похожий на этот: NNWPTYYS

Уровень 3. UNDER WATER — *под водой.*

На этом уровне находится 10 SPOT'ов. Под водой обитают злостные ракушки, которые мечтают ухватить SPOT'а за ногу. А под водой, как и положено, в баллонах акваланга кислород постепенно кончается. Обратите внимание на изображение двух баллонов в левом нижнем углу экрана. Это индикатор количества воздуха, находящегося внутри баллонов — одновременно это и индикатор энергии. Запас кислорода можно пополнить, если найти небольшое углубление (из которого идут пузыри воздуха) и заплыть в него. И тогда ваш запас воздуха сразу начнет увеличиваться. Еще на этом этапе есть две "фишки", одну из которых я разгадал. Эти "фишки" — две пещеры, входы в которые закрыты решетками и заперты на здоровый замок. В пещерах лежат SPOT'ы, которые так необходимы для прохождения уровня. Как проникнуть в одну из этих пещер, я вам расскажу. Найдите открытую пещеру (неподалеку от закрытой, там еще будет лежать здоровая и очень хищная ракушка, которая все время щелкает раковинами, совсем не похожими на те, что стоят у вас на кухне и в ванной комнате), занырните вовнутрь (советую вам сначала хорошенько заправиться кислородом), плывите сначала вправо, а когда упретесь в глухую стенку, сверните вниз до конца. Хватайте SPOT'а и плывите к выходу. (Как попасть во вторую пещеру знает злостный Eler Cant и никому не говорит, даже Lord'у Hant'е). Заплыв вовнутрь, вы попадаете к боссу этого мира.

Спрыгнув в трюм, вы найдете множество призов.

Поднимитесь по этим уступам и в конце вы найдете две жизни.



Босс — это гигантская устрица, которая наполовину закопалась в песок, и лишь голова и руки остались на поверхности. Руки все время жонглируют здоровыми булыжниками. Стреляя ей по голове, не слишком увлекайтесь, как только услышите продолжительный свист, сразу же отплывайте в сторону. Через мгновенье по тому месту, где вы стояли, шарахнет здоровый булыжник.

Пройдя этот уровень, вы получите код на подобие этого: ZTF48ENZ

Уровень 4. THE HAUNTED HOUSE — *дом с привидениями.*

На этом уровне находится 20 SPOT'ов. В самом начале уровня есть одна "маза": там стоят напольные часы, с которых можно запрыгнуть на полку, где лежит один SPOT.

Если подвинуть колонны на дырки в ковре, то откроется проход в стене, ведущий в комнату с кучей призов.

Если скинуть горшок с цветком на камин, то картины отодвинутся и откроют два секретных прохода в стене.

Что бы забраться наверх и взять SPOT'a, надо скинуть с полки большую книгу и, встав на нее, прыгнуть.

Как и на всех остальных, на этом уровне есть множество потайных мест и комнат. Хотя бы о некоторых я вам расскажу. Выход из уровня находиться в середине дома на нижнем этаже. А рядом с ним множество дверей, и если зайти в третью дверь снизу, то вы попадете в коридор, в конце которого стоит разбитое зеркало (К сведению: разбитое зеркало сулит семь лет несчастья. Я в это не верю). Зайдя в него, вы очутитесь в огромном зале, где вместо пола узкие дорожки, на которых разбросаны маленькие SPOT'ы. За одного маленького SPOT'a вам дадут (ага, а потом догонят и еще дадут. — Шутка) 50 очков. Но будьте осторожны: в этом зале бродит привидение с не совсем здоровой психикой.

Некоторые SPOT'ы лежат на верхушках комнатных пальм, стоящих на полу в цветочных горшках. А, вообще, старайтесь убивать как можно больше врагов. Например, в скелетах почти всегда находятся SPOT'ы.

Так вот, пройдя этот уровень, вы получите пароль, немного похожий на этот: DAPCUO6O

Уровень 5. THE HAUNTED HOUSE CELLAR — погреб дома с привидениями.

На этом уровне находится 20 SPOT'ов, сам уровень здорово напоминает игру LIGHT CRUSADER. И пол, и стены там такие же. В самом начале, когда вы спуститесь по лестнице в погреб, пройдите немного назад, и вы найдете одного SPOT'a.

В следующей комнате, чтобы открыть решетки, закрывающие проходы в трех комнатах, вам надо будет столкнуть на квадратный камень небольшой булыжничек. Для этого немного спуститесь по лестнице и зайдите в самую первую дверь. Внутри комнаты заберитесь на самый верх и спихните тот самый булыжник на квадратный камень

Теперь вы сможете добраться до множества призов и ключей, с помощью которых открываются другие двери. Спустившись по лестнице, вы непременно столкнетесь с одной проблемой — как открыть дверь с желтым замком? Сделать это можно так: в голубой кислотной воде вы разглядите отражение невидимых мостков, по которым можно добраться до ключа, открывающего этот желтый замок. Зайдя вовнутрь, вы столкнетесь с такой же ситуацией. Пропрыгав по незаметным мосткам (кстати, эти мостки проявляются тогда, когда вы наступаете на них) и запрыгнув на продолговатый мостик, зайдите в дверь. Пол этой комнаты затоплен голубой кислотной водой. И лишь только некоторые части остались сухими. Чтобы добраться до выхода, который находится на втором островке, прыгните на небольшой плотик. Доплыв до выхода, запрыгните вовнутрь, и вы получите пароль: HM6C553T.

Уровень 6. THE PUMPKIN CASTLE — тыквенный замок.

На этом уровне находится 10 SPOT'тов. Тыквенный замок — это один из самых замороченных уровней в игре. Почти в самом начале стоит злостный рыцарь, и рядом с ним горит камин. Чтобы пробраться за камин, вам надо потушить огонь. Так как воды поблизости нет, то наступите ненадолго на камень, который находится слева от рыцаря. За камином вы найдете одного SPOT'а. Остерегайтесь зеленых луж с кислотой. Если вы случайно наступите на такую кислотную лужу, то она отнимет у вас немного здоровья. Пройдя дальше, вы увидите лестницу, ведущую вниз. А спустившись по этой лестнице, вы увидите еще одну очень узкую лестницу, на нижней ступеньке которой лежит очередной SPOT. Очень осторожно спрыгните вниз и прибейте бешеную тыкву, внутри которой также находится SPOT. Если вы пойдете вниз, то вы непременно увидите еще один камин, в котором тоже горит огонь. Чтобы его затушить, нажмите камни в том порядке, как показано на картинке.

Чтобы найти выход, вам придется пройти в самый конец замка, затем подняться по большой лестнице и, свернув направо, спрыгнуть вниз. (Там еще будет прыгать чокнутая тыква). Потом спуститесь еще раз вниз по огромной лестнице и зайдите в дверь. Что, не очень испугались при виде босса этого мира, гигантской тыквы — Хэллоуина? Встаньте поближе к боссу и непрерывно обстреливайте его пузырьками воздуха. Когда он начнет тарахтеть — это значит, что он сейчас прыгнет прямо на ваше место. Так что старайтесь убежать подальше. Забили босса — получите пароль: DMNWYMPT.

Уровень 7. THE TEMPLE — храм.

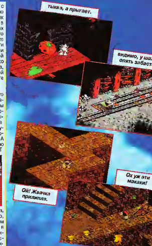
На этом уровне лежат 30 SPOT'ов.

Храм — это самый нудный уровень в игре. Вы все время поднимайтесь к его вершине. Поднимайтесь и поднимайтесь, по пути вы конечно же должны собирать SPOT'ов. Самой подлой и гадкой вещью на этом уровне являются острые колья, которые резко выскакивают из-под земли, когда вы наступаете на то место, где они находятся. Бродят какие-то сумасшедшие макаки с посохами и все время стреляют молниями. С ними я вам советую расправляться сразу, пока они не начнут пальбу. Так же иногда встречаются обезьяны, которые кидают нечто похожее на кокосовые орехи. Кидаются, между прочим, прицельно, так что как только увидите, что обезьяна кинула орех, сразу же отходите с того места, на котором стояли. Где-то примерно в середине уровня на левой стороне лежит жизнь. Так вот, добравшись до выхода, не спешите заходить вовнутрь, так как за выходом лежит здоровый рубин. Хватайте его и получайте код: HY7VU6MO.

Уровень 8. UNDER THE TEMPLE — в подземельях храма.

На этом уровне лежат 20 SPOT'ов.

Под храмом прямо-таки какое-то адское местечко. А если быть точнее, логово самого дьявола. Все везде горит, кругом лава, жара невозможная. Когда вы увидите статую, то запрыгните на нее и окажетесь в потайной комнате, где найдете множество призов (а в одной такой комнате лежат две жизни). Когда вы увидите на стене фонарь, остерегитесь: напротив него выскакивают острые колья. А когда дойдете до места, где дорога расходится, идите направо. Дойдя до пропасти с лавой, перепрыгните ее, но не на другую сторону, а вперед-наверх. Наверху в комнате вы найдете SPOT'ов и множество восполнителей



Управление в игре.

В платформенных уровнях:
Вверх — ходьба вперед
Вправо — ходьба вправо
Вниз — ходьба вниз
Влево — ходьба влево
A — выстрел пузырьком воздуха
B — прыжок
C и стрелка в каком-нибудь направлении — бег

На вагонетке:
Влево — поворот влево
Вправо — поворот вправо
B — прыжок

На истребителе:
Влево — крен влево
Вправо — крен вправо
Вниз — опуститься ниже
Вверх — подняться выше
A — выстрел

На виртуальном мотоцикле:
Вверх — поворот вперед
Вправо — поворот вправо.
Вниз — поворот вниз
Влево — поворот влево
A — выстрел пузырьком воздуха. (Но только после взятия спец. приза)
C — ускорение

Рейтинг по 10-бальный системе:

Графика: 9
Музыка: 9
Управление: 7
Оригинальность: 8
В целом 8,25 — круто, в натуре.
Фирма производитель:
VIRGIN, по заказу компании 7UP. 1995 год



прямо адское местечко.

ну и жара же здесь.

ну прямо, как на Харлее.

лечу-у-у-у-у!!!

осторожнее, не провалитесь в вентиляционный люк.

он что, совсем что ли двинулся, стреляет тут по мне из базуки.

энергии. Доберитесь до места, где можно спрыгнуть вправо вниз, а пройдя внизу до конца, запрыгните на статую и возьмите SPOT'a. Чтобы залезть обратно наверх, воспользуйтесь застывшей на стене и полу лавой, которая любезно подбросит вас.
Старайтесь избегать огненных демонов, которые так и норовят вас поджарить. Также остерегайтесь сгустков лавы, самовзрывающихся при вашем появлении.
Еще одна "фишка": в одном из огнетушителей, висящих на стене, лежит восполнитель всей вашей жизненной энергии. Чтобы его заполучить, вам надо пострелять по огнетушителю.
Зайдя в выход, вы попадаете к боссу этого мира. Босс — это дьявол со здоровым трезубцем. Вы должны постоянно перепрыгивать с островка на островок, чтобы дьявол, внезапно появившись, не дезинтегрировал под вами островок. А уж если влипли, и дьявол возник рядом с вами, встаньте с ним на одной линии и стреляйте непрерывной очередью пузырьков газа. Забив его, вы получаете пароль: IREW6GOM.

Уровень 9. THE MINE-CART RIDE- гонки на вагонетке по шахте.
На этом уровне SPOT'ы никакого значения не имеют.
На мой взгляд это один из самых коротких и простых уровней, что-то вроде бонуса. Наш SPOT облачился в каску с фонариком как настоящий шахтер, залез в вагонетку и рванул вперед. Но откуда он мог знать, что все рельсы в шахте давно прогнили, проржавели, а некоторые участки даже обрушились. Он даже не мог предположить, сколько опасностей его поджидает. Здесь скажу вам лишь одно, что если на втором повороте свернуть направо и, взяв две жизни, свалиться в пропасть, то вы выигрываете одну жизнь. Короче, доехав до конца, вы получаете пароль, немного схожий с этим: FUONMV56.

Уровень 10. POST-NUCLEAR — после ядерной катастрофы.
На этом уровне лежат 20 SPOT'ов.
Хочу сказать сразу, что этот уровень самый, самый замороченный. Он состоит, в основном, из крыш домов и узких мостиков, соединяющих их.

Собрав все SPOT'ы на крыше первого дома, найдите мостик соединяющий его с другим домом, и перебирайтесь на крышу второго. На крыше этого дома пройдите до самого конца и, запрыгнув на стенку, переберитесь на небольшой выступ, а затем на нижнюю крышу. Собрав все SPOT'ы здесь, идите вперед-вверх и переправляйтесь по мостику на крышу третьего дома. Эта крыша очень мала, так что хватайте SPOT'a и переправляйтесь на крышу четвертого дома. А на той крыше стоит еще одно здание! Так вот, заберитесь на крышу этого здания, возьмите SPOT'a и перебирайтесь на крышу второго здания. Спуститесь с нее и отправляйтесь вниз по крыше пятого дома. Дойдя до конца, вы увидите SPOT'a, который лежит на крыше телефонной будки. Вы спросите: как его взять. А так: зайдите с нижней части будки и как можно выше подпрыгните. Теперь отправляйтесь наверх и облазайте все там кругом. Собрав все призы, отправляйтесь на крышу четвертого дома и пойдите вниз до выхода. Но будьте предельно осторожны, везде

ну скажете, на TIE FIGHTER не похоже?

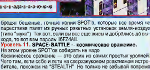
в комплексе у вас есть одно преимущество, вы можете ходить по стенам, нажав вверх и влево наискосок

с помощью этой карты вы сможете проследить все приключения SPOT'а.

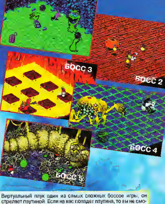




на самом деле это лифт, а не труба.



па-в-в-в-ада-в-а-а-ю-ю-ю



бродят бешеные, точные копии SPOT'а, которые все время не переставая палят из ручных ракетных установок земля-воздух (типа "муха") Так вот, если вы все еще живы и добрались до выхода, то вот вам пароль I6FZ4AII

Уровень 11. SPACE-BATTLE — космическое сражеиие.

На этом уровне SPOT'ов собирать не надо

Космическое сражение — это один из самых простых уровней. Чего там, лети себе и лети на сверхзвуковом реактивном истребителе, похожем на "STEALTH" Но только не забывай вовремя уйти в сторону, а то влетишь в металлическую балку. Кстати, если вы присмотритесь, то увидите, что на некоторых из балок стоят телескопические антенны и, вообще, весь уровень очень сильно напоминает игру на IBM PC TIE FIGHTER. Даже имперские штурмовики той же формы

Тут мой единственный совет: старайтесь все время держаться середины туннеля, по которому вы летите. Долетев до конца, вы получаете пароль: A5F6KAIA

Уровень 12. THE SPACE STATION- космическая станцив.

На этом уровне лежат 30 SPOT'ов

В самом начале уровня есть антигравитационные ботинки. Взяв их, вы сможете очень высоко прыгать. Так вот, после ботинок возьмите на высоком столбе одного SPOT'а и еще одного немного дальше на второй перекладине с цифрой 8. А если замочить кибернойда с большой башкой, то в нем почти всегда будет лежать еще один SPOT. Старайтесь избегать встреч с радиоуправляемыми утюгами, которые все время шастают по полу и пытаются пришкварить вам ногу. Поднявшись на пятый этаж, вы встретитесь с новыми опасностями типа луж из соляной кислоты, а возможно и с киборгами, в точности похожими на чужих (помните ALIEN 3?)

Дойдя до флажка с отметкой, сверните направо и в конце спрыгните вниз. Там, пользуясь антигравитационными ботинками, добудьте с мачты SPOT'а и вернитесь обратно лифтом. На следующем этаже, когда вы дойдете до здоровенной кислотной лужи, сверните вниз и, добравшись по узенькому коридорчику до конца, возьмите SPOT'а и пополнитель жизненной энергии. Идите к выходу, который находится в верхней части этажа. Зайдя вовнутрь, вы получите пароль по типу этого: YTEFNAZS

Уровень 13. VIRTUAL WORLD — виртуальиый мир.

На этом уровне лежат 20 SPOT'ов

Герою надоело ходить пешком, и он решил сесть за руль виртуального мотоцикла. И он даже не подозревал, что мотоцикл завезет его в виртуальный мир

Итак, SPOT попал в виртуальный мир, и ему как-то надо из него выбираться. А выбраться можно только, если забить виртуального паука. А чтобы до него добраться, надо собрать энное количество SPOT'ов. А сколько именно я уже упоминал выше. Когда вы едете по виртуальному миру, будьте еще более осторожны, чем в реальном: можете нарваться на виртуального рокера, который увяжется за вами и будет таранить, пока вы резко куда-нибудь не свернете

Самая большая "лажа" этого уровня — у вас нет патронов! Патроны вы получите только тогда, когда попадете к боссу. Как добраться до босса, я вам сейчас расскажу. В самом начале езжайте вниз, до конца, затем свернув влево, доберитесь до трамплина и переберитесь на другую площадку. На этой площадке сверните вниз и переберитесь еще на одну площадку. На ней езжайте вперед, затем сверните вверх и доедьте до углубления. Взяв SPOT'а, езжайте далее направо и с помощью трамплина соберите четырех SPOT'ов на возвышенности. После этого вниз и, переехав небольшой бугор, налево, а затем немного проехав вперед, опять вниз. Доехав до пропасти, сверните налево и, добившись до конца, вы попадете прямо к боссу.

Виртуальный паук один из самых сложных боссов игры, он стреляет паутиной. Если на вас попадет паутина, то вы не сможете некоторое время стрелять и будете очень медленно ездить. Также паук стреляет управляемыми самонаводящимися электрозарядами, от которых можно оторваться, если включить турбоподдув мотоцикла. А через несколько секунд электрозаряд исчезает. Самое главное, паука можно убить, только стреляя ему в голову, сверху или снизу. Забьете виртуального паука, получите код типа этого: NR58PYJN, а не забьете — ничего не получите.

Уровень 14 — последиий COMPLEX — комплекс.

На этом уровне лежат 10 SPOT'ов

Настал час расплаты всех чужих. Герой пробрался в супер секретную лабораторию, чтобы покончить со всеми чужими. Борьба идет за каждый кусок комплекса. Вот даже чтобы взять первого SPOT'а, вам придется уничтожить трех чужих. Доберитесь до туннеля, ведущего вниз, и спуститесь по нему. Там замочите двух пауков, затем пройдите вниз и заверните налево. Снова спуститесь по туннелю вниз. Внизу опять спуститесь вниз еще по одному туннелю. На нижнем этаже пройдите вперед, сверните направо и идите вперед, пока не наткнетесь на дырку в полу. Спрыгните вниз. Вот и последний босс игры. Это здоровая матка, которая выкидывает коконы, из которых потом вылупляются пауки. Пауки это самые вредные создания, они присасываются к вам и отбирают у вас массу жизненной энергии. Мой вам совет, станьте с правой стороны от матки и в прыжке расстреливайте ее пузырями воздуха. Через некоторое время она не выдержит и взорвется.

Просто Серега

P.S. Если вы нигде ие можете достать эту игру, то я могу посоветовать вам, где ее можно дешево купить. Это место иа Царицынском радио-рынке, в палатке иомер 33.

P.P.S. В этой палатке вы также сможете купить картриджн длв SNES, 8-битиых приставок, GAME BOY и диски дяя 3DO.

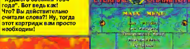
Mega Drive

ETERNAL CHAMPIONS

ВЕЧНЫЕ ЧЕМПИОНЫ

"Добро пожаловать в мои покои. Я — Вечный Чемпион, хозяин этого бойцовского турнира, проводящегося в век разорения и безнаказанности, во времена коррупции и убийства", — сообщила ехидно крутящаяся на экране одежда, содержащая в себе некоего ослепительно переливающегося всеми цветами радуги гражданина неопределенного пола и возраста.
Фигура продолжала: "Мои намерения имеют высший характер: поддерживать равновесие сил добра и зла, света и тьмы, надежды и отчаяния. Сейчас этот баланс нарушен, и материя, из которой состоит мир, начала разрушаться. Ваше будущее и мое настоящее уничтожено жестоким и несправедливым поворотом судьбы.
Девять представителей разных временных эпох были избраны мною для того, чтобы противостоять темной сущности, покушающейся на наш мир. Я следил за каждой из этих коротких жизней и был не в силах предотвратить их конец. Но веками сам я накапливал силу. Я — чистая и нетронутая энергия всех великих мастеров боевых искусств, живших до меня. Их навыки, знания, мудрость и сила духа воплощены во мне, подвластны мне. Но даже, обладая такой силой, я могу наградить только одного из девяти воинов даром Жизни. Каждая из этих индивидуальностей в одинаковой степени может повлиять на будущее. Все должно решить честное соревнование (Лю Канг бы порадовался! — А. К.). После боев останется только Один (о, а это уже из "Горца" — А.К.). Победитель будет моей властью возвращен к жизни за несколько секунд до смерти. Это поможет ему избежать роковой ошибки, а обладая новыми знаниями, он изменит будущее. Только Один сможет вернуться к жизни — так баланс восстановится. А теперь — соревнования начинаются!"

Дальше на экране следовали еще какие-то надписи, но я не выдержал и нажал на "Start"...
130 слов о том, почему игра "Eternal Champions" меня, определенно, захватила. Тому есть несколько причин. Во-первых, хотя это и не оцифрованный файтинг, игроки прорисованы настолько четко и подобраны с такой фантазией, что сразу же забываешь, что они — всего лишь плод работы художника, и начинаешь относиться к ним, как к реальным личностям. Вторая причина моей привязанности к "Вечным Чемпионам" — четкий сюжет, на котором базируется игра. У каждого персонажа есть прекрасно продуманная предыстория, как вписывающаяся в общую "легенду", так и обуславливающая существование определенной декорации в игре (об этом немного позже). Ну и, наконец, об управлении. "Чемпионы" отлично слушаются джойстика, выполняют суперудары и серии ударов. Управление очень важно для файтинга, лишенный хорошего контроля боевик причиняет такое разочарование, что вскоре из ваших уст раздастся крик: "Верните мои деньги!". Так было с игрой "Rise of the Robots", завоевавшей титул "Худшего боевика 1994 года". Вот ведь как!
Что? Вы действительно считали слова?! Ну, тогда этот картридж вам просто необходим!







Познакомимся с участниками соревнования и их приемами:

Shadow Yamoto (Шэдоу "Тень" Ямото)

Временная зона: 1993 г.н.з.
Род занятий: убийце-ниндзя.
Стиль борьбы: Taijutsu/Ninjutsu (Тейдзюцу — система безоружного боя, напоминающая джиу-джитсу и являющаяся основой современного дзюдо. Шэдоу смешивает эту технику с искусством воинов-невидимок. Ниндзя компонует в бою зоны защиты и нападения. Предусматривается использование кинжалов, дымовых бомбочек и различных ядов).
Биография: Шэдоу была лучшим наемным убийцей корпорации "Черная Орхидея". Девушка выполняла как множество индивидуальных заданий, так и участвовала в хорошо спланированных групповых терактах. Живущая одним днем, Шэдоу никогда не задумывалась над моралью, над преступностью своей карьеры. Пока Ямото, наконец, не поняла, что сама смертна, не выполнив один из заказов. Она также не смогла убить людей, посланных на ее уничтожение. С Шэдоу безжалостно расправились: ее выпихнули из окна 101-го этажа здания "Черной Орхидеи". Ямото могла бы рассказать всему миру о том, как огромные корпорации избавляются от конкуренции, о штатах наемных убийц, которые они содержат. Эта информация оказала бы сильнейшее влияние на международный бизнес конца двадцатого — начала двадцать первого века.

Удары:

Самонаводящийся сюрикен: НАЗАД, ВПЕРЕД, Z.
Сюрикен: НАЗАД, ВПЕРЕД, Y.
Медленный сюрикен: НАЗАД, ВПЕРЕД, X.
Сюрикен вверх по диагонали: НАЗАД, ВВЕРХ-ВПЕРЕД + X.
Исчезает во взрыве бомбочки: X + Y + Z.
Тень: A + B + C.
Тройное сальто с ударом веера: НАЗАД, ВПЕРЕД, C.
Двойное сальто и веер: НАЗАД, ВПЕРЕД, B.
Сальто с веером: НАЗАД, ВПЕРЕД, A.

Rax Coswell (Ракс Косвелл)

Временная зона: 2345 г.н.э.
Род занятий: кибернетический боец.
Стиль борьбы: Muay Thai Kickboxing. (Кикбоксинг, национальный стиль Таиланда, именуется также "Спортом королей" из-за своего статуса общенародного увеселения. Этот стиль — смешение мощных ударов ногами и не менее мощных — руками. Таиландцы избирают мишенями для атак колени, ноги и локти, нанося максимальный вред сопернику. Кикбоксинг считается одним из самых кровавых бойцовских стилей, когда-либо существовавших на Земле).
Биография: Ракс (сокращение от "искусственный робоэкзоскелет") — киборг. В 2345 году он был одним из лучших людей — кикбоксеров. Но бои людей на ринге стали заменяться соревнованием роботов. Так как киборги наносили друг другу сильнейшие повреждения, этот спорт стал особенно популярным, зрители перестали посещать старые бои, где дрались люди. Ракс не доверял своему менеджеру, но чувствовал острую финансовую недостаточность, поэтому и согласился сделать "пару операций". После превращения в киборга Ракс быстро поднялся в рейтингах и вскоре заявил о своем праве на чемпионский титул. Он был убит предателем — менеджером, поставившим на старого чемпиона. Менеджер использовал новейший электронный вирус, отрубивший все жизненно важные функции Ракса за секунду до того, как он нанес фатальный удар чемпиону.

Удары:

Прицельный выстрел: A + B.
Выстрел файерболлом: A + C неск. раз.
Серия 1 (ногой): A + B + C.
Серия 2 (рукой): X + Y + Z.
Взлет: ВНИЗ, ВВЕРХ + B.
Двойной прыжок: ВВЕРХ, ВПЕРЕД, Y.
Полет по горизонтали: НАЗАД, ВПЕРЕД, C.
Серия 3 (удары по лицу): в упор C.
Перекидывание: в упор ВПЕРЕД + Z.



Johnatan Blade (Джонатан Блейд)

Временная зона: 2030 г.н.э.
Род занятий: "вольный охотник".
Стиль борьбы: Кепро. (В 21-м веке кенпо стало основным боевым искусством. Чередование вращательных и прямых движений обеспечивает точные и четкие действия во время схватки. Кенпо совмещает силу и слабость, плавно перетекающие одна в другую и требующие гибкости в намерениях и действиях).
Биография: Блейд был одним из лучших полицейских Земли. Родившийся в Сирии, получивший африканское образование, он работал в самых бедных кварталах Нью-Чикаго, подвергая себя экстремальной опасности. У Блейда был единственный недостаток — вспыльчивый характер. Однажды после долгого преследование Джонатан настиг и арестовал человека, три раза покушавшегося на его жизнь. Блейд, не сдержав ярости, до полусмерти избил подозреваемого. Из-за последовавшего скандала ему пришлось уйти из полиции и уехать в Европу, где он стал "вольным охотником". Вскоре правительство Сирии поручило ему работу: вернуть опасное биооружие, из-за которого может погибнуть 95 процентов человечества, похищенное из лаборатории самим разработчиком. Ученый грозился открыть контейнер с вирусом, если не прекратятся все исследования в этой области. Блейд согласился при условии, что правительство не вмешается. Он встретился с ученым и уговорил отдать контейнер. По приказу правительства Сирии спецназовцы, наблюдавшие за сделкой, открыли огонь. В переулке, где находились ученый и бывший полицейский, заплясали лучи лазерных винтовок. Последнее, что увидел Джонатан Блейд перед смертью — открытый контейнер с вирусом.



Удары:

Самонаводящийся диск: НАЗАД, ВПЕРЕД, X + Y.
Диск, летящий прямо: в упор ВПЕРЕД + Z.
Останавливающий шар: НАЗАД, ВПЕРЕД + Z.

Серия (удары по лицу):
A + B + C
Выстрел по метке: A + C.
"Мощные ноги": ВНИЗ + C.
Выброс перчатки: НАЗАД, ВПЕРЕД + C.
Меньше убавляется энергии:
X + Y + Z.
"Руке силы": A + B.
Двойной удар руками:
в упор Z.

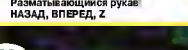
Jetta Maxx (Джетта Макс)

Временная зона: 1899 г.н.э.
Род занятий: цирковой акробат.
Стиль борьбы: Savate/Pencak Silat. (Сават, французский стиль обороны, был популярен у аристократии. Подсечки и молниеносные выпады — вот техника этой борьбы. Пенкак Силат — национальное боевое искусство Индонезии — "искусство боя пустыми руками". Включает умение уклоняться и отражать атаки противника с таким расчетом, чтобы лишить его духовного и физического равновесия (на пол уронить и ногами запинать — А. К.).
Биография: Джетта — бунтарка по духу. В юности она поменяла свое русское имя на колоритное и звучное прозвище. Джетта родилась в России, она — двоюродная сестра Царя Николая II (!!! — А. К.). Променяв роскошь придворной жизни на тяжелое, но веселое существование, она объездила вместе с известным международным цирком полмира, а будучи во Франции и Индонезии изучала боевые искусства, в том числе Сават и Пенкак Силат. В 1899 году цирк приехал на гастроли в Китай, раздираемый Боксерским восстанием. Гибли мирные люди, а националисты выступали против иностранного вмешательства. Русские всегда были против бессмысленных военных действий, и Джетта решила помочь прекратить кровопролитие. Но прежде, чем она смогла что-либо сделать, сама пала жертвой террора радикалов. Во время представления перед Императором Китая страховочный трос и сетка оказались разрезаны, и Джетта, выполнявшая акробатический номер, разбилась насмерть.

Удары:

Верчение всем телом:
A + B неск. раз.
"Человек — молния": X + Y + Z.
Кувырок с ударом ногами:
НАЗАД, ВНИЗ, A.
Сальто: ВНИЗ, ВВЕРХ, B.
Высокое сальто:
ВНИЗ, ВВЕРХ, C.

Удар кулаком в полете:
ВВЕРХ, ВПЕРЕД, Z.
Бумеранг:
НАЗАД, ВПЕРЕД, Y или A.
Зацеп за потолок + бумеранг:
ВНИЗ, ВВЕРХ, Y.
Разматывающийся рукав:
НАЗАД, ВПЕРЕД, Z



Slash (Слэш)

Временная зона: около 50.000 лет до н.э.
Род занятий: доисторический охотник.
Стиль борьбы: Pain (Боль). (Способ боя, использующий сильные атаки, приносящие боль и вред: тычки в глаза, барабанные перепонки, разрывание ноздрей и вырывание волос. Наиболее опасная — атака с воздуха. Часто применяются подручные орудия: камни, дубины и т.д.).
Биография: Слэш, непревзойденный охотник, был лучшим из бойцов своего поколения. Его мастерство, в пример другим, основывалось не только на силе, но и на хитрости, с помощью которой он победил множество врагов. Старейшины племени ненавидели Слэша из-за его явного превосходства и отказывали в реализации всех его планов. Одним из таких планов было занятие земледелием, которое искоренило бы в их племени рабство (??? — А. К.) и превратило бы охотников — собирателей в мирных крестьян — сеятелей. Старейшины отклонили эту идею, они не понимали ценности мирной жизни, предпочитая ярость охоты. Однажды Слэш публично заявил, что не согласен с решением старейшин. Он был объявлен демоном и до смерти забит камнями своими же соплеменниками.

Удары:

Бег: НАЗАД, ВПЕРЕД, С.
Переворот с ударом: А + С.
Удар дубиной снизу: ВНИЗ + С.
Прыжок с дубиной: ВПЕРЕД + С.
Разворот с дубиной: X + Y + Z.
Подкидывание и удар дубиной вдогонку ВПЕРЕД + Z (Z — это вдогонку).
Выстрел шипом: НАЗАД, ВПЕРЕД, Z.
Землетрясение: Y + Z.

Trident (Трезубец)

Временная зона: 110 лет до н.э.
Род занятий: гладиатор.
Стиль борьбы: Capoerie Fighting. (Бразильская форма боя, затем адаптированная африканскими рабами для борьбы против угнетателей (Ну-ну, — А. К.). Ноги здесь — самое мощное оружие, а голова противника — самая главная мишень. Сами понимаете, что удары ногами по голове, дают весьма эффективный результат. Но это лишь одна, пусть самая смертоносная, из множества стратегий. А ведь еще есть прыжки, телепортация, и даже "колесо").
Биография: Трезубец получил свою кличку из-за трех ножей, заменяющих ему кисть руки, потерянной в бою с акулой. В те далекие времена жители Атлантиды еще обитали на суше и соперничали с римлянами за право владеть Землей (в школе мы этого не проходили— А.К.). Проигравший должен был навсегда исчезнуть в морских глубинах. Атланты серьезно занимались научными исследованиями. Они поняли, что Атлантида рано или поздно опустится под воду. Чтобы решить эту проблему, они построили огромные города — купола. Атланты предложили римлянам честную сделку: половина каждого из народов будет жить на суше, а другая половина уйдет в море. Римляне не согласились, этот самовлюбленный народ решал все вопросы в бою. У атлантов не было выбора, кроме как создать воина, который бы выстоял схватку с имперским гладиатором. Трезубец был их чемпионом. Римляне подло убили Трезубца, обрушив на него во время боя каменную колонну. Атлантам пришлось уйти в океан, и там их культура исчезла навсегда.

Удары:

Вертит трезубцем: X + Y + Z.
Вертит трезубцем сидя: ВПЕРЕД + Y.
Торможение противника: X + Y.
Противник замирает на время: А + В.
Невозможность драки: В + С.
Выстрел пламенем: НАЗАД, ВПЕРЕД, Z.

Xavier Pendragon (Ксавье Пендрагон)



Временная зона: 1692 г. н.э.
Род занятий: колдун — алхимик.
Стиль борьбы: оборона с тростью Халкидо.
Биография: Ксавье всегда плохо выбирал профессию. Перепробовав множество работ от плотника до бондаря, он вспомнил о своей любви к наукам и решил заняться алхимией. В частности, попробовать вывести заветную формулу превращения свинца в золото. Формулы он так и не нашел, зато открыл замечательный источник энергии, энергии такой сильной, что она смогла бы стереть Салем, родной город Ксавье, с лица Земли за несколько секунд. Попутно Ксавье приобрел странные новые возможности и силы. Но прежде, чем он успел использовать эти силы на благо будущим поколениям, люди прогневались. Когда Ксавье связанным везли на городскую площадь, он, так ничего и не понявший, подшучивал над горожанами. Его сожгли на костре из-за ложного обвинения в занятии колдовством. Хотя кое-какие из возможностей Пендрагона можно было принять за магию, все они базировались на настоящей науке.

Удары:

Змея:
НАЗАД, ВПЕРЕД, Z.
Серия с шестом: в упор X.
Превращающий шар:
X + Y + Z.
Бронзовый шар:
НАЗАД, ВПЕРЕД, Y

Кручение шеста сида:
ВНИЗ + Y.
Путание кнопок противнику:
A + C.
Шест — гарпун: A + B + C.
Подкат с шестом:
ВНИЗ + B.

Mitchel Midleton Knight (Митчел Мидлтон Найт)

Временная зона: 1967 г. н.э.
Род занятий: биохимик.
Стиль борьбы: Jeet Kun do. (Стиль "опережающего кулака". Собрание лучших психологических и физических наблюдений, боевых философий и способов ведения поединка, которые были сведены воедино и обработаны Брюсом Ли).
Биография: Митчел работал на ЦРУ и Интерпол. Родившийся в Лондоне, он был одним из самых известных биохимиков мира. Найт был выбран ЦРУ для разработки биохимического оружия, способного принести победу во Вьетнаме. Созданный им вирус ослаблял, а затем убивал своих жертв. Вирус должен был быть занесен во вьетнамские водохранилища. Задумавшись над массовостью поражения своего детища, Митчел украл формулу и поспешил в Лондон. Удача отвернулась от него: в аэропорту его засекли агенты спецслужб. Во время погони Митчел упал в цистерну с химикалиями, используемыми в авиации. Они среагировали с вирусом, и Найт мутировал в вампира. Он бежал в Лондон и провел там следующие 133 года, известный как Midknight — "Полуночный рыцарь". Правительство использовало во Вьетнаме химикалии из цистерны, и страны третьего мира наполнились мутантами, подобными Миднайту. Требовалось противоядие. У самого ученого нетронутыми остались только лицо и шея, все остальное тело начало разлагаться, не получая свежей человеческой крови — Миднайт никогда не убивал людей. Он уже вывел противоядие и хотел испробовать его на себе, когда правительственный агент убил его, проткнув сердце магниевым колом.

Удары:

Облако: ВНИЗ, НАЗАД, A + C.
Вампир (выкачивает энергию): A + B + C.
Смерч: ВНИЗ + C.
Двойной прыжок: ВВЕРХ + C.
Супербросок: в упор A + B + C.

Гипноз: X + Y + Z.
Полет Райдена: НАЗАД, ВПЕРЕД, Z.
Удар в голову: ВПЕРЕД, X + Y + Z.
Серия (удары по лицу):
в упор X + Y + Z.



Larsen Tyler (Ларсен Тайлер)

Временная зона: 1920 г. н.э.
Род занятий: вор — взломщик.

Стиль борьбы: Praying Mantis. (Стиль богомола характеризуется моментальными сильными захватами, ударами пальцами и кулаками. Этот вид боя берет начало от монахов Шаолиня, наблюдавших схватки богомолов и выведших специализированные приемы единоборства).

Биография: Ларсен родился в годы гангстеризма, рэкета и криминальных боссов. В юности он начал работать на мистера Таглалини, одного из главарей мафии, державшего в страхе городские улицы. Под руководством Таглалини Ларсен стал отличным вором. Много "работ" выполнил Тайлер для "папаши Таге". Одного только не мог взломщик: убивать. И он использовал знание боевых искусств, чтобы на время отключать противника. Однажды Таглалини попросил Ларсена отвезти в больницу к якобы выздоравливающему главе банды пакет. Когда парень пришел в больницу, он увидел в палате раненого шефа полиции, на которого было совершено неудачное покушение. Шефа ненавидели за его неподкупность и обещание объявить войну гангстерам. Тайлер понял, что в пакете, скорее всего, бомба. Он осознал, что жил неправильно, и попытался выбросить пакет в окно. Но не успел. Прогремел взрыв, результатом которого стала гибель молодого вора, шефа полиции, множества больных, а также нескольких малышей из детского отделения (ну детей-то можно было не примешивать! — А. К.).

Удары:

"Тарзанка": A + B + C.
"Кошка" в прыжке: A + C.

Взлет на потолок ВНИЗ, ВВЕРХ, C или Z.
Бег колесом вперед: ВПЕРЕД + A.
Удар ногами вверх: ВВЕРХ + A.
Кидает "кошку" под ноги: ВНИЗ + A.
"Кошкой" опутывает ноги:
НАЗАД, ВПЕРЕД, Z.
Серия 1 (удары по лицу): X + Y + Z.
Серия 2 (супер руки): в упор X + Y + Z.
Серия 3 (супер ноги): близко A + B + C.

Теперь мы знаем, кто есть кто, и можно спокойно нажимать на "Start". На следующих после заставки экранах опций можно войти в спортзал и потренироваться там, избирая себе в противники лазерные лучи, роботов, бомбы, сети и даже голограмму реального бойца. Также возможно начать вариант игры для двух игроков, установить уровень сложности, отключить суперприемы, ограничить время поединка или, наоборот, сделать его бесконечным; включить запись поединка, чтобы потом можно было "прокрутить" ее, анализируя свои ошибки, если вы их, конечно, допустили — словом, ваши возможности будут ограничены только вашей фантазией! Если хотите, устанавливайте для поединка любую из девяти декораций, на которых можно выполнить так называемые Overkills — добивания сродни морталовским Fatality. Только принцип тут иной: чтобы добивание произошло, нужно провести фатальную атаку (это может быть практически любой удар) на ОПРЕДЕЛЕННОМ МЕСТЕ фона.
Если установлена декорация Блэйда (комната с вентилятором в пустыне), поставьте оппонента чуть правее центра комнаты, туда, где из трубы капает нефть, и последним ударом зашвырните его прямо на мелькающие лопасти винта. Место обитания Шэдоу — крыша небоскреба с неоновыми иероглифами (подозреваю, что там написано "Черная Орхидея"). Здесь поверженного противника надо толкнуть на вторую букву слева — его убьет ток. Джетта обитает в некоей вполне мирной на вид пагоде, но мы-то знаем, что каменный пол готов в любую секунду провалиться, являя на свет озеро кипящей лавы. Фон Ларсена — чикагский кинотеатр. Экспериментируйте с пространством около билетного киоска — вы сможете стать свидетелем настоящей гангстерской разборки! Условия проживания Миднайта — тихая вьетнамская деревня с курами и безмятежно пасущимся быком. Но внезапно появляющийся военный вертолет взрывает проигравшего ракетами. Для Ксавья лучшая среда — городская площадь с костром, в который и летит незадачливая жертва Overkill'а (ориентируйтесь по отблескам пламени справа от костра). На тридентовской декорации (воздушный купол атлантов) из воды рядом со средним островком вылезают щупальца и утягивают игрока на дно, а на поверхности расплывается пятно крови. На арене Ракса проигравший (случайно вставший в один из кругов света на полу) сначала расстреливается летающими тарелочками, а потом то, что от него осталось, убирается пылесосами! Как и положено, Слэш живет около извергающегося вулкана. "Доедание" противника выполняет огромный тиранозавр, выплевывающий затем самую примечательную часть экипировки жертвы (например, сюрикен Шэдоу).
Последняя опция, "турнирные соревнования", является самой главной. Тут только один уровень сложности — труднейший. Зато каждого, кто пройдет всех девятерых воинов, ждет бой с самим Вечным Чемпионом, являющимся в пяти ипостасях: тигр, орел, дракон, акула и человек! Каждая новая инкарнация хранителя турнира имеет свои суперудары. А у вас в этой схватке даже не будет пополняться энергия! Вот это действительно бой не на смерть, а... за жизнь!

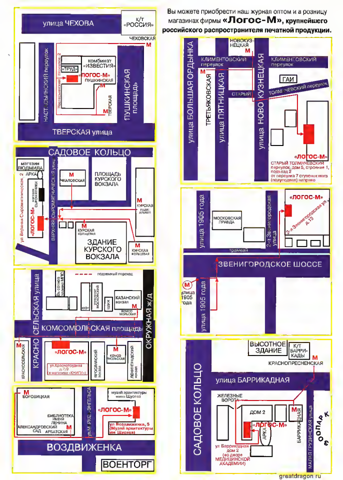
Агент Купер

P.S. Такой классный боевик, как "Eternal Champions" появляется раз в поколения, но все равно "Мортал Комбат" — круче!!!

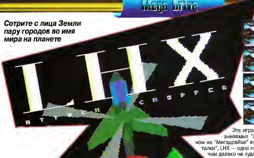

STAR WARS
20 лет спустя


Hugh Fleming
ВЕЛИКИЙ D – твоя планета!

Вы можете приобрести наш журнал оптом и в розницу магазинах фирмы **«Логос-М», крупнейшего российского распространителя печатной продукции.**



Сотрите с лица Земли пару городов во имя мира на планете



Эта игра относится к разряду так называемых "авиасимуляторов". В основном на "Мегадрайве" выпускаются самолетные "леталки", LHX — одно из немногих исключений, причем далеко не худшее. В вашем распоряжении есть два вертолета, на которых вам предстоит "охлаждать" положение в "горячих точках" планеты. А теперь обо всем по порядку.

Давно это было... Не было у нас в стране еще ни компакт-дисков, ни игровых приставок, люди, жившие на территории государства с названием СЭСЭСЭР, считали на счетах, а большой отечественный "калькуль" считался ну очень крутой штукой. Не знаю за какие заслуги, но назывался он в честь не вышедшей еще игры — МК, то есть микрокалькулятор.

Так вот, в те давние времена на работу моему отцу привезли заморские диковинки. Назывались они АЙБИЭМЫ. Приходит, значит батька с работы и речет: "У нас-де, дюже крутые штуки есть, компутеры называются". А я ему в ответ: "А что это, уж не связано ли это с моим любимым микрокомпутером "Ну, погоди"?" Батя ответил, что определенное сходство есть, но налицо и явный прогресс развития человеческого общества. После этих слов я начал биться в истерике и кричать, что я завтра утоплюсь, потом застрелюсь и, вдобавок, повешусь, если он не возьмет меня с собой на работу. Мои истошные вопли возымели действие, и на следующий день я прикоснулся к сверкающим клавишам допотопной по нынешним временам "двушки". Я отчетливо помню первые три игры, в которые я играл в тот раз. Вот они (в хронологической последовательности):

1. F-19. Итог: полковник ВВС США.
2. Prince of Persia. Итог: принц Персии.
3. LHX Attack Chopper. Итог: KIA (Killed In Action).

Про вторую игру уже столько всего сказано, про первую я надеюсь рассказать в ближайшем будущем, а вот про третью... Хоть и была она вкратце описана и в 21 номере журнала, и в стар采еньком сборнике "Компьютерные игры", просто не могу не рассказать. Тем более, о ее версии для формата Мегадрайв.

7000 над землей (тут даже созвездия грамотно прорисованы)

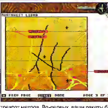
После нажатия клавиши "Start" вашему взгляду открывается стол, заваленный всяким хламом: часы, нож (далеко не перочинный), полетные задания (из них вы узнаете, что именно сегодня нужно позарез получить медаль Почета). Интерес для нас представляет листок бумаги, лежащий посередине стола. Это секретный документ (перед прочтением съесть). В него нужно вписать свое имя. Ниже написано, что подписывая этот документ, вы соглашаетесь вступить в вооруженные силы Соединенных Штатов, а оно, в свою очередь, берет на себя всю ответственность за прямое или побочное повреждение вашего тела (это общий смысл документа). Признаюсь, от последних слов у меня уже началась трясучка в коленях. Интересно, что они понимают под словосочетанием "прямое повреждение"? Ладно, поживем, увидим (интересно только, долго ли проживем?). Здесь также можно ввести пароль, но это нам пока не надо.

Нажав два раза "Start", вы попадаете на экран выбора

УПРАВЛЕНИЕ:

ВВЕРХ — увеличить скорость;
ВНИЗ — уменьшить скорость;
ВЛЕВО — разворот влево;
ВПРАВО — разворот вправо;
A — сменить оружие;
B — выстрелить из этого оружия;
C — выстрелить из пулемета;
START+ВВЕРХ — вертикальный взлет;
START+ВНИЗ — вертикальная посадка;
START+ВЛЕВО — крен влево;
START+ВПРАВО — крен вправо;
START+A — сменить подсказку курса;
START+B — спустить/поднять груз;
START+C — включить/выключить режим навигации.
Нажав клавишу "Start", вы сможете посмотреть карту и сменить вид (клавиши ВВЕРХ и ВНИЗ):
COCPIT VIEW — вид из кабины вашего вертолета;
CHASE PLANE VIEW — вид вашего вертолета сзади;
PASS VIEW — вид вашего вертолета снизу;
CIRCLING VIEW — поворот камеры вокруг вертолета;
PLANE TO TARGET VIEW — вид цели из-за вертолета;
TARGET TO PLANE VIEW — вид на ваш вертолет из-за цели;
TARGET COCPIT VIEW — вид "глазами" цели;
MISSILE VIEW — вид с летящей ракеты;
RIGHT SIDE VIEW — вид вертолета справа;
LEFT SIDE VIEW — вид вертолета слева;
FRONT VIEW — вид вертолета спереди

вертолетов и уровня сложности. С уровнем сложности все ясно (приятно смотреть, как меняется лицо пилота в зависимости от выбранного уровня), а вот с вертолетами нужно разобраться особо. Вы можете выбрать один из двух вертолетов.



ТАКТИКО-ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

LHX

Экипаж, чел — 1 (в игре)
Крейсерская скорость полета, км/ч — 340
Практический потолок, м — 8981
Вооружение:
20 мм пулемет — 2000,
управляемые ракеты типа воздух-воздух (sidewinder) — 4,
управляемые ракеты типа воздух-земля (hellfire) — 8.

APACHE

Экипаж, чел — 1 (в игре)
Крейсерская скорость полета, км/ч — 272
Практический потолок, м — 7982
Вооружение:
30 мм пулемет — 1200,
управляемые ракеты типа воздух-воздух (sidewinder) — 2,
управляемые ракеты типа воздух-земля (hellfire) — 16.

Следует заметить, что со временем ваш вертолет будет дооснащаться все более современным оружием.

Путь к победе вы начнете в скромном звании младшего лейтенанта. Для начала вам предложат повоевать в Ливии (можно даже произвести отстрел верблюдов), потом, когда достаточно оперитесь, вас направят во Вьетнам (оказывается, вместо непроходимых джунглей там сплошные степи и горы). Если произойдет чудо, и вы выберетесь оттуда живым, окажется, что плохой народ, живущий в Стране Советов, замыслил развязать третью мировую войну. А уж если вы выдержите и это испытание, достойная пенсия (и, возможно, пособие по инвалидности) обеспечена. Ну, а чтобы пройти все превратности судьбы, я понадаю кучу советов.

1. Очень внимательно прочитывайте полетные задания, они бывают такие "заковыристые", что без точного перевода вам его не выполнить.

2. Сначала взлетите вертикально вверх метров до сорока, а только потом прибавьте скорость, так вы избежите весьма неприятной вероятности "чиркнуть" носом по ВПП (для "сухопутных крыс" — ВПП — взлетно-посадочная полоса).

3. Никогда сильно не отклоняйтесь от курса, обычно это большой риск и он себя не оправдывает.

4. Придерживайтесь высоты около трехсот метров. Во-первых, ваши ракеты будут попадать точнее, во-вторых, меньше вероятность "словить" вражескую ракету.

5. Умейте отличать "своих" от "чужих". Особенно распространяться не буду, скажу только, что все советское вооружение в этой игре стремится к тому, чтобы ваши родственники получили похоронку и телеграмму соболезнования от американского командования.

6. Никогда не тратьте ракеты на дома, бараки, мосты, краны и прочий хлам, не могущий причинить вам вреда.

7. Ваш вертолет оснащен камерой (середина приборной доски), с помощью которой можно четко видеть цель. Там же размещена всякая полезная информация:
NO LOCK — ракета не "видит" цель,
LOCK — можно произвести пуск ракеты,
SEARCHING — прицел ищет, куда бы пострелять,
TRACKING — прицел производит прицеливание (извините за нечаянный каламбур),
FIRING — цель стреляет (скорее всего в вас),
MISSION GOAL — цель является вашей основной целью (ой, опять!)

8. Иногда на земле будут попадаться забытые кем-то ящики (CRATE), их можно взять, опустившись на высоту около десяти метров и нажав START+B.

9. Для того, чтобы поднять на борт человека, надо снизиться до пяти метров и лететь прямо на него.

10. Каждой скорости соответствует своя минимальная высота, ниже которой вертолет опустится только при снижении скорости.

11. Миссия по уничтожению вертолетов. Вначале зайдите на вражескую ВПП и выпустите по ней штук пять ракет (в режиме навигации, чтобы они летели без самонаводки, точно в крест прицела). Возможно, вы угробите парочку МИ-8, а если повезет, то и боевой МИ-24. Потом они взлетят (смотрите следующий совет).

У танка аж гусеницы задрожали

Скушай Сайдвиндер, пернатый друг

Последнее, что увидел вражеский танкист



ПАРОЛИ К ИГРЕ "LHX Attack Chopper"

ОПЕРАЦИЯ	ПАРОЛЬ
LIBYA	CBCARHG
Majestic 12	CQAAAFA
Anterior Nova	CQAAIEA
Reindeer Flotilla	CQAAQHA
Phoenix	CQAAYGA
Rainbow Veil	CQAAAVC
Chess	CQAAIUC
Lobster Quadrille	CQAAQXC
Hen House	CQAAYWC
Desert Two	CQAABFE
Flaming Arrow	CQAAJEE
Plain Ana	CQIERDG
VIETNAM	CDCEA9G
Lobster Quadrille	CQIEZCG
Reindeer Flotilla	CQIEBRE
Flaming Arrow	CQIEJQE
Hen House	CQIERTE
Lava Lamp	CSIEZSA
Anterior Nova	CSIEAJG
Gemini	CSIEIIG
Chess	CSIEQL6
Binary Rainstorm	CSIEYKG
Freedom Train	CSIEAZE
CENTRAL EUROPE	CBSER?G
Domino Mirror	CSIEIYE
Chess	CSIEQ6E
Arc Lite	CSIEY4E
Anterior Nova	CSIEBJC
Reindeer Flotilla	CSIEJIC
Hop Toad	CSIERLC
Olympic Torch	CSIEZKC
Lobster Quadrille	CSIEBZA
Grand Theft	CSIEJYA
Flaming Arrow	CSIER6A

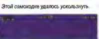


Захожу на вираж





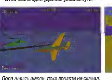
Так вот ты какой!



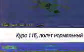
Этой самоходке удалось ускользнуть



Курс 116, полет нормальный



Пора делать шасси, пока лопасти не склеил.



Верблюд даже не испугался.

12. Схватка с летящим вертолетом. Если еще остались SIDEWINDER, уничтожьте ведущий вертолет (mission goal), остальные прекратят лететь на выполнение своих гнусных планов и начнут кружить рядом как назойливые мухи. Теперь включите режим навигации, чтобы не отвлекаться на посторонние цели, и постарайтесь взлететь до тысячи метров. Вертолеты летают на одной высоте, поэтому дальше взлетайте вверх, пока вражеский вертолет не окажется летящим прямо по линии горизонта. Теперь сбавьте скорость до нуля и приготовьтесь стрелять из пулемета (можно попробовать "на глазок" выстрелить HELLFIRE — если приноровиться, шансы попасть велики). Если же будете стрелять из пулемета, стреляйте только тогда, когда он примет размеры прицельного креста. Особо патроны не разбазаривайте, хватит одной короткой очереди. Между прочим, вертолет не взорвется, как во многих других играх, а вполне натурально завалится набок и упадет на землю, оставив внушительную воронку (интересно посмотреть на этот процесс глазами вражеского пилота).

13. Схватка с МИГ-27 (обратите внимание на номер совета). ДАЖЕ И НЕ МЕЧТАЙ!!! (если все-таки решился, смотри следующий совет).

14. Перед вылетом взять с собой провиант, чтобы продержаться неделю в пустыне, одеть бронежилет, написать завещание, проверить систему катапультирования.

15. Если вашему вертолету худо (крутые повреждения или мало топлива), сажайте его на самый ближний союзный аэродром (белый самолетик на карте), если очень плохо, постарайтесь дотянуть до своей территории и сесть на землю, а в крайнем случае садитесь на землю на территории врага.

16. Посадка. Особых правил при посадке нет, главное — не "бухнуться" резко вниз, снижайтесь не спеша.

И в заключение остается пожелать вам, чтобы ваши родственники не получили по почте, цитирую "остатки вертолета и фрагменты вашего тела".



Аэродром "дал добро" на посадку







В левом углу в зеленых трусах в зависшем состоянии находится Могиканин (игра "Urban Strike", описанная в 27 номере журнала, тренер — Просто Серега). В правом углу в красном бикини трепещется представленный вам в этом номере Эл Аш Икс (одноименная игра, тренер — Вовка Суслов). Пока спортсмены разминаются, пуская в зрителей ракеты с инфракрасным наведением, тренеры мирно собрались за одним столом, притащили под белы ручки упирающегося Агента Купера, распивают на троих бутылку чая. Постепенно разговор плавно перетек на тему предстоящего боя, и этот разговор мы здесь полностью приводим.

В.С. Я так думаю, у этого краснокожего шансы равны нулю. Ведь в "LHX" налицо наличие виртуальных технологий, трехмерной графики и мощных блоков цветной мультипликации.

П.С. В "Страйке" есть полезная штука — это выбор пилота. У каждого из них свои преимущества: один умеет скручивать язык в трубочку и шевелить ушами, другой хорошо в дома врезается — короче, каждый игрок может выбрать себе пилота по вкусу, вжиться в его карьеру, почувствовать, что они — одно целое... Ну где еще такая феня есть, а?

В.С. А Эл Аш Икс зато трехмерный!

А.К. А вы, батенька склеротик – повторяться изволите.

В.С. У нас реальности больше, где это видано было, чтобы пилот с вертолета веревку спустил, зацепил за бочку с керосином, поднял наверх и залил в бак. В Эл Аш Иксе, если вертолет собьешь, он не разлетится на части, а начнет, не спеша, крутиться вокруг своей оси и падать на грешную землю. Ну приведи хоть один "облом" в моей игре.

П.С. Там выстрелы лажовые. По идее, когда вертолет стреляет ракетой, от нее остается дымовой шлейф. А когда стреляют из настоящего пулемета, то всегда в сторону летят гильзы и при попадании еще и люди.

В.С. Вот-вот, сразу проявилась твоя штатская сущность, каждый, кто хоть самую малость знаком со строением вертолета, знает, что гильзы летят не в сторону, а падают вниз. И вообще, где в "Урбане" видны падающие гильзы? А вот у нас зато есть не только самонаводящиеся ракеты, но и самонаводящийся пулемет.

П.С. Ну извини, Эл Аш Икс был сделан как вертолетный симулятор в стиле старого доброго F-15. А "Урбан" это продолжение "Jungle Strike", а "Jungle" — продолжение "Desert Strike", который с самого начала был задуман как трехмерная леталка на вертолете со слабой детализацией. Так что какие там гильзы. Зато в "Урбане" клевые анимационные заставки.

А.К. (себе в нос) Ну, это еще с какой стороны смотреть...

В.С. О, заставки — это удар ниже пояса, игра-то старая, но у нас есть свой коронный punch — в LHX можно рассмотреть вертолет со всех сторон, есть вид с летящей ракеты, можно даже почувствовать себя на месте врага и узнать его ощущения, когда он разлетается на части. К тому же, если стрельнуть просто по земле, от ракеты останется яма. А Могиканин, тоже мне, новейший вертолет называется, у вас даже ракет с самонаводкой нет, не то что тепловых ловушек. Ха-ха, одинокий пилот на вертолете в одиночку спасает мир, опять буйная фантазия американских программистов разыгралась не на шутку, пора звонить в 911.



П.С. Зато в "Урбане" когда кончается горючее, ваш вертолет падает вниз, и если под вами будет какой-нибудь объект, то он с треском развалится. Таким способом можно даже взрывать вражеские танки, бронемашины, всякие мотобайки, кофемолки, тостеры, торшеры и прочие предметы домашнего обихода.
В.С. Ага, конечно, уничтожил десять вертолетов — зато нет десяти танков, классная тактика, даже ракеты самонаводящиеся не нужны. А вообще-то у нас то же самое. Зато в Эл Аш Иксе более реально то, что если вертолет врежется в гору, он рухнет на землю, а в вашем "Урбане" он всего лишь "бомкнет" о нее и полетит дальше. И какая же это трехмерная игра, если нельзя лететь вверх и вниз, это же лажа, вот.
П.С. Вот ты говоришь врежется и отлетит, так это же значит, что у него броня крепче, чем у твоего Эл Аш Икс. Ты, вообще, физику знаешь, инерцию проходил?
А.К. Уже переходят на личности. А между тем, самолет го-о-ораздо быстрее вертолета, но только когда он разгонится!
В.С. Господа, мы отвлеклись, причем здесь самолет? И вообще, ты не забывайся, не забывай, что я старше, а следовательно сильнее.
(С этими словами Вовка наносит Сереге хук справа в челюсть).
П.С. Ой!!!
В.С. Что, голова заболела?
П.С. Нет, но вще равно шпасибо за жаботу.
В.С. Может тебе таблетку дать?
(Хук слева).
П.С. Ты это самое, чего?
В.С. А ты мне не тыкай.
(Собирается перейти к тайскому боксу)
А.К. Господа, ну не стыдно вам, фиг ли вам пристало прямо сейчас, прямо здесь...
П.С. и **В.С.** (хором) А это кто такой!?
Купер становится в боевую стойку разоблаченного агента ФБР, которому уже все равно и, состроив баракину ухмылку номер 6, готовится защищать свои честь и достоинство (главное — достоинство).
В это время звучит гонг, извещающий об окончании матча. Все трое с разинутыми ртами, глазами и прочими частями тела поворачиваются к рингу и видят...
На ринге в груде лопастей и шасси копаются авиационные техники, на табло — боевая ничья, поклонники обоих вертолетов оплакивают своих кумиров.

В этот момент с тихим скрипом к тройке подхрамывает старый скрипучий **РБШ-17М** и скрипуче так изрекает:
"А жизнь-то продолжается..."

На ринге потребляли: Просто Агент Суслов и РБШ-17М.

ХИТ-ПАРАД

8-битные приставки
(типа Classic, Junior, Ken-Boy, Ken-Kid и других)

1. **Zen Intergalactic Ninja (2)**
2. **Alien 3 (7)**
3. **Ultimate Stuntman (-)**
4. Flintstones. Surprise At Dinosaur Peak (3)
5. Jurassic Park (-)
6. Wacky Races (-)
7. Addams Family 2 (-)
8. Tiny Toon 2 (-)
9. Bucky O'Hare (8)
10. Flintstones. The Rescue of Dino & Hoppy (1)

16-битные приставки типа MegaDrive-2, Pro 16-bit, Mega-Ken и других

1. **Mortal Kombat 3 (1)**
2. **Comix Zone (5)**
3. **Soldiers of Fortune (-)**
4. Robocop vs the Terminator (8)
5. Mickey Mania (-)
6. Toy Story (-)
7. Contra Hard Corps (2)
8. Zero Tolerance (6)
9. Earth Worm Jim 2 (3)
10. Micro Machines (-)

SUPER NINTENDO™

1. **Mortal Kombat 3 (3)**
2. **Donkey Kong Country 2 (1)**
3. **Killer Instinct (2)**
4. Super Return of the Jedi (-)
5. Yoshi's Island (6)
6. Ghoul Patrol (9)
7. Cybernator (-)
8. Final Fantasy 3 (-)
9. Batman Returns (10)
10. Super Mario All Stars (5)



ПРЕДЫСТОРИЯ. Много веков назад, еще до появления и трагической гибели Атлантиды, Землей правила **ПЕРВОБЫТНАЯ ЯРОСТЬ.** Необходимость нападать и обязанность защищаться находились между собой в тонком равновесии. Голод, Право Выжить, Жизнь и Смерть, Неистовство и Разложение, Добро и Зло — все находилось в непрерывном движении и было неразрывным как сам Универсальный Закон Жизни. Воплощением этих понятий служили языческие Боги, страшные и беспощадные. Огромные динозавры служили идолами преклонения и воплощением чувств первобытных людей. Бесчисленные битвы между этими богами выражали первобытное Право на Выживание.

Несмотря ни на что, жизнь множилась, вместе с ней росла и ярость битв Богов. И когда люди овладели всеми континентами первобытной Земли, небеса затряслись, земля задрожала от ожидания ужасной битвы. Вся Земля должна была стать ареной для этой Фатальной схватки, способной уничтожить все живое и нарушить Универсальный Закон Жизни, а вместе с ним и Вселенский баланс.

Мудрость чародея Балсафаса из параллельного мира спасла Землю и Вселенную от этого угрозы. Не имея возможности уничтожить Богов всех сразу, он телепортировал одного из них за пределы Земли. Баланс Сил между Богами был нарушен, что привело к немедленному взрыву и покрыло Землю огромными облаками вулканической пыли. Большинство живых погибло, а выжившие Боги были преданы забвению. Однако ценой гибели динозавров и забвения прежних Богов Универсальный Закон Жизни на время был спасен.

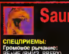
И настала новая эра — власти людей.

Миллионы лет спустя метеор, столкнувшийся с Землей, уничтожил города и изменил до неузнаваемости очертания континентов. Люди выжили, но технология погибла и была забыта, как некогда страшные Боги. Энергии катаклизма оказалось достаточно для пробуждения древних Богов. Боги восстали из забытья. Они снова злы. Приготовьтесь к их Ярости!

Многие из наших читателей, наверняка, играли в "Primal Rage" на своей приставке. Возможно, они даже нашли многие суперудары этого файтинга. Однако наш журнал впервые представляет не только специальные приемы, но и добивания "Первобытной Ярости"!
Под эти обозначения в меню опций любой из версий "Rage" можно подогнать любую конфигурацию кнопок:

ВС — высокий сильный удар (high fierce);
НС — низкий сильный удар (low fierce);
ВБ — высокий быстрый удар (high quick);
НБ — низкий быстрый удар (low quick).
Чтобы выполнить суператаку, надо зажать определенные кнопки, а затем нажать (прокрутить) крестик джойстика.
Все обозначения даны для персонажа слева (Игрок 1). Добивание выполняется после победы в раунде Domination.





Sauron

СПЕЦПРИЕМЫ:
Громовое рычание: ВБ+НБ (ВНИЗ, ВВЕРХ)
"Костяной" удар: ВС+ВБ (ВНИЗ, ВВЕРХ, ВНИЗ)
Бросок в воздухе: в воздухе ВС+НС
Бросок: ВС+НБ (ВПЕРЕД, НАЗАД)
Землетрясение: ВБ+ВС+НС (ВВЕРХ, ВНИЗ)
Ломание черепа: ВБ+НС (ВНИЗ, ВВЕРХ)
Гипно-рычание: ВБ+НБ (НАЗАД, ВПЕРЕД)
Съесть человека: зажать все кнопки (ВНИЗ, ВНИЗ, ВВЕРХ)

ДОБИВАНИЯ:
Поедание плоти: ВБ+НБ (ВНИЗ, ВНИЗ), не отпуская кнопок, ВС+НС (ВВЕРХ, ВВЕРХ)
Гнев Правителя: ВБ+ВС+НБ+НС (НАЗАД, ВПЕРЕД, НАЗАД, ВПЕРЕД, НАЗАД)



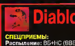
Armadon

СПЕЦПРИЕМЫ:
Ложе из шипов: ВС+НБ (ВНИЗ, ВВЕРХ)
Железная дева: ВС+НБ (НАЗАД, ВВЕРХ, ВПЕРЕД)
Быстрый апперкот: ВБ+НБ (НАЗАД, ВНИЗ, ВПЕРЕД)
Потрошитель: ВБ+ВС+НБ (ВПЕРЕД, НАЗАД, ВПЕРЕД)
Летящие шипы: ВС+НС (НАЗАД, ВВЕРХ)
Мега-наскок: ВБ+НБ (НАЗАД, ВНИЗ, ВПЕРЕД)
Мощная атака: ВБ+ВС+НБ (ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВПЕРЕД/ВВЕРХ)
Вертящаяся смерть: ВБ+НС (НАЗАД, ВПЕРЕД, ВНИЗ)
Съесть человека: зажать все кнопки (ВВЕРХ, ВВЕРХ/ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВНИЗ)

ДОБИВАНИЯ:
Вспарывание живота: ВБ+ВС+НБ (ВНИЗ четыре раза, ВВЕРХ)
Медитации: ВБ+ВС+НБ+НС (ВПЕРЕД, ВНИЗ, НАЗАД, ВПЕРЕД, ВПЕРЕД)



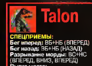




Diablo

СПЕЦПРИЕМЫ:
Распыление: ВБ+НС (ВВЕРХ, ВПЕРЕД, ВНИЗ)
Факел: ВБ+НС (НАЗАД, ВВЕРХ, ВПЕРЕД)
Быстрый файербол: ВБ+НБ (ВНИЗ, ВПЕРЕД)
Медленный файербол: ВС+НС (ВНИЗ, ВПЕРЕД)
Мега-выпад: ВС+НС (НАЗАД, ВНИЗ, ВПЕРЕД)
Огненная нога: ВС+НС (ВВЕРХ, НАЗАД, ВНИЗ, ВПЕРЕД)
Пламенное рычание: ВБ+НС (ВВЕРХ, ВПЕРЕД, ВНИЗ)
Съесть человека: зажать все кнопки (ВНИЗ, ВВЕРХ, ВНИЗ)

ДОБИВАНИЯ:
Пламенный привет: ВБ+ВС+НБ+НС (ВВЕРХ, НАЗАД, ВНИЗ, ВПЕРЕД/ВНИЗ)
Гипер файербол: ВС+НБ+НС (ВПЕРЕД пять раз)



Talon

СПЕЦПРИЕМЫ:
Бег вперед: ВБ+НБ (ВПЕРЕД)
Бег назад: ВБ+НБ (НАЗАД)
Разрывание морды: ВС+НС (ВПЕРЕД, ВНИЗ, ВПЕРЕД)
Пытка мозга: ВС+НБ (НАЗАД, ВВЕРХ, ВПЕРЕД)
Молниеносная ярость: ВБ+НС (НАЗАД, ВНИЗ, ВПЕРЕД)
Двойной порез: ВБ+НБ+НС (ВНИЗ, ВПЕРЕД)
Воздушная атака: ВС+НБ (ВПЕРЕД, ВНИЗ, ВПЕРЕД)
Людоедством не занимается принципиально

ДОБИВАНИЯ:
Терзание сердца: ВБ+НБ+НС (ВПЕРЕД, ВНИЗ, НАЗАД, ВВЕРХ, ВНИЗ)
Мясорубка: ВБ+НС (ВПЕРЕД, ВНИЗ, НАЗАД, ВВЕРХ, ВПЕРЕД)





Mega Drive



Blizzard

СПЕЦПРИЕМЫ:
Медленный мега-удар: ВС+НС (НАЗАД, ВПЕРЕД)
Короткий мега-удар: ВБ+НБ (НАЗАД, ВПЕРЕД)
Обманный мега-удар: ВБ+НБ (ВНИЗ, ВВЕРХ)
Бросок в воздухе: в воздухе ВС+НБ
Холодное дыхание: ВБ+ВС+НС (НАЗАД, ВПЕРЕД)
Быстрый мега-удар: ВБ+НБ+НБ+НС (НАЗАД, ВПЕРЕД)
Ледяной гейзер: ВБ+ВС+НС (ВНИЗ, ВВЕРХ)
Боксерская "груша": ВБ+НС (ВПЕРЕД, ВНИЗ, НАЗАД, ВВЕРХ)
Съесть человека: зажать все кнопки (НАЗАД, ВВЕРХ, ВПЕРЕД, ВНИЗ)
ДОБИВАНИЯ:
Мозги набекрень: ВБ+ВС+НС (ВНИЗ, ВНИЗ, НАЗАД, ВВЕРХ, ВПЕРЕД)
"К луне!!!": ВБ+ВС+НБ+НС (ВНИЗ четыре раза, ВПЕРЕД)

PRIMAL RAGE

Vertigo



СПЕЦПРИЕМЫ:
Проклятье вуду: ВС+НБ (НАЗАД, НАЗАД)
Скользящая атака: ВБ+НБ (НАЗАД, НАЗАД)
Медленный плевок ядом: ВС+НС (ВПЕРЕД, ВПЕРЕД)
Жало скорпиона: ВС+НБ (ВПЕРЕД,ВПЕРЕД)
Быстрый плевок ядом: ВБ+НБ (ВПЕРЕД, ВПЕРЕД)
Телепортация: ВС+НС (ВНИЗ, ВНИЗ)
Съесть человека: зажать все кнопки (ВНИЗ,ВНИЗ, ВПЕРЕД, ВВЕРХ, ВНИЗ)
ДОБИВАНИЯ:
Превращение в камень: ВС+НС (НАЗАД три раза), не отпуская кнопок, ВБ+НБ (ВПЕРЕД, ВПЕРЕД)
Уменьшить и съесть: ВС+НС (НАЗАД три раза), не отпуская кнопок, ВБ+НБ (ВНИЗ/ВПЕРЕД, ВВЕРХ)





Chaos

СПЕЦПРИЕМЫ:
Наскок: ВБ+НБ (ВПЕРЕД, ВПЕРЕД)
Напрыгивание: ВС+НС (ВНИЗ, ВПЕРЕД, ВВЕРХ,ВПЕРЕД)
Захват и бросок: ВС+НС (ВПЕРЕД, НАЗАД)
Быстрый рыг: ВБ+НБ (ВВЕРХ, ВПЕРЕД)
Медленный рыг: ВС+НС (ВВЕРХ, ВПЕРЕД)
Землетрясение: ВС+НБ (НАЗАД, ВВЕРХ, НАЗАД/ВНИЗ)
Мощный пук: ВС+НБ (ВНИЗ, ВПЕРЕД, ВВЕРХ, НАЗАД)
Съесть человека: зажать все кнопки (ВПЕРЕД, ВНИЗ, НАЗАД, ВВЕРХ)
ДОБИВАНИЯ:
Ярость гориллы: ВБ+ВС+НБ+НС (ВНИЗ, ВПЕРЕД, ВВЕРХ, ВНИЗ, ВПЕРЕД)
Золотой душ: ВБ+НБ (ВНИЗ), не отпуская кнопок,ВС+НС(НАЗАД,ВПЕРЕД,НАЗАД,ВПЕРЕД)

На Мегадрайве в Rage существует секретная таблица. На экране start/options нажмите НАЗАД, ВВЕРХ, ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВВЕРХ, НАЗАД, ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, НАЗАД, НАЗАД, ВВЕРХ, и вы сможете войти в новую строчку, называющуюся extra options!
Остальные секреты вы найдете в рубрике "Нет проблем"

Агент Купер





Если на 8-битных приставках издание Samurai Spirits (или Samurai Shodown, если кому-то больше по душе американское название) можно считать подвигом, то на Супер Нинтендо, аппарате гораздо более мощном, вопрос стоял так: насколько близко игра будет повторять аркадный автомат с его "Духом самурая". Takara избрала своеобразный подход к трансляции этого файтинга. Дело в том, что в аркадной версии присутствовало так называемое масштабирование картинки, то есть, если персонажи сходились в ближней схватке, "камера" снимала их крупным планом, а если они, наоборот, расходились, то точка обзора менялась, давая панорамное изображение. Этот принцип предполагалось реализовать и в SNES-версии, но быстрое просчитывание такого объема графики оказалось приставке не по зубам. Соответственно, все декорации в игре даны в панорамной "съемке", а герои всегда выглядят так, как если бы они на автомате разошлись по противоположным концам поля боя, то есть они ОЧЕНЬ маленькие (в версии для Мегадрайва персонажи были, наоборот, крупные, а фоны зафиксированы при максимальном приближении). Вследствие того, что сэкономили на размерах героев, программисты получили возможность набить в 32-меговый картридж как можно больше аркадных деталей, всевозможных мелочей, которых так не хватает сеговской версии Spirits.

Итак, на экране выбора игрока вы найдете 12 персонажей, решивших покончить с владычеством на Земле женщины-демона по имени Шира Токусада Амакуза. Это Хаумару, странствующий самурай; Юкио Такибана, молодой искатель приключений; Ханзо Хаттори, загадочный воин-тень; Шарлотта, французская фехтовальщица; Там-Там, воин из племени инков; Накоруру, 17-летняя японская девочка; Галфорд, американский ниндзя, Ван Фу, китайский император, Джубей Ягу, боец-отшельник, Киоширо Сенре, актер театра кабуки; Ген-Ан Ширануи, колдун, родственник Маи Ширануи из "Fatal Fury". Но это только одиннадцать. Двенадцатой, по крайней мере на Сеге, была сама злобная Амакуза, но на автомате, и, соответственно, на SNES список героев завершает э-э... Earthqake, то есть Землетрясение. Эдакий предводитель разбойников с большой дороги, и именно из-за своих внушительных габаритов он не поместился в MD-версию. Приемы всех персонажей приведены в 24 номере, а что касается Землетрясения мы



нашли всего два суперудара: верчение всем телом (часто нажимать кнопку B) и кидание цепи под ноги (ВНИЗ+R+X)

В отличие от восьмибитки, здесь присутствуют все специфические нюансы, составляющие тактику боя в полноценном "Spirits". Внизу экрана вы можете лицезреть постепенно наполняющуюся POW-линейку, чем она длиннее, тем больший ущерб противнику может наносить ваш герой. Мечи, катаны, мурамасы имеют привычку сцепляться, а если часто и резко нажимать кнопки, можно выбить из рук врага его клинок! При ударах летят брызги крови (на американском картридже — красные, на японском — почему-то оранжевые), есть даже добивания (только в версии для США).

К сожалению, на SNES не реализована очень привлекательная черта "Samurai Spirits", а именно уничтожение различных деталей декораций: у Ханзо теперь нельзя срезать одуванчики, а у Шарлотты— сбить с потолка люстру. Зато финальные заставки выглядят как настоящие мини-мультфильмы, а не как упрощенные текстовые экраны сеговской версии. Совсем забыл сказать, что только на суперинтендовском картридже Амакуза обращается к вам со всякими угрозами почти после каждого боя, причем процесс сей иллюстрируется красивейшими картинками. Музыка 'Самураев', безусловно, вещь особенная, что я вам буду рассказывать — ее надо просто услышать! В игре очень много оцифрованной японской речи, придающей SS свой, ни с чем не сравнимый шарм. Обидно только, что эффект Dolby Surround, который поддерживает игра, заставляет звучать все голоса так, словно они доносятся со дна колодца или из консервной банки... Еще на Нинтендо есть довольно интересная опция: надо за определенное время постараться забить как можно больше противников, причем линейка вашей энергии не будет уменьшаться. Звучит не очень весело, но на самом деле — очень завлекающая штучка!

В заключение остается сказать, что "Samurai Spirits", входящий в тройку моих любимых файтингов (остальные две игры — UMK 3 и "Real Bout Fatal Fury"), реализован на 16-битной Супер Нинтендо совсем неплохо, если не считать микроскопических размеров персонажей (не "Shaq Fu", но близко) и отсутствия масштабирования картинки. Если вы уже наигрались в мегадрайвный вариант, то будете очень удивлены, насколько больше здесь аркадных деталей, и если вас не смущают маленькие фигурки бойцов, смело берите этот файтинг. Вы не пожалеете!

Агент Купер



На дворе осень. За окном идет дождь, редкие прохожие зябко кутаются в плащи и прячутся под зонтами. Каникулы кончились у вас, каникулы кончились у нас. Но ушедшее лето, напоследок, оставило одну небольшую радость: в нашу коллекцию попала игра "Final Fight 2". Само собой разумеется, такие тонкие ценители жанра beat-'em up, как мы, не смогли пройти мимо сего шедевра фирмы CAPCOM. Крупная графика, выразительные бэкграунды, увлекательный сюжет не дают оторваться от игры, начиная с надписи PRESS START и до, увы, GAME OVER.

Майк Хаггар
Рост: 202 см
Вес: 121 кг
Возраст: 45 лет
Суперудар: захватив врага нажать прыжок, затем - удар

Дело было так. Майк Хаггар, имеющий большой вес в обществе Метро-Сити (121кг), в очередной раз стал мэром города. Необходимое количество голосов ему обеспечила удачная предвыборная кампания, проведенная в первом "Final Fight". Вдоволь натрудившись на благо родного города, Хаггар решил отдохнуть и устроить себе летние каникулы. А что может привлечь этого участника чемпионата Slam Masters больше, чем отдых в Европе? Beat'em up в Европе, а еще лучше — beat'em up в Европе за счет налогоплательщиков! А если еще можно кого-то спасти, то лучше отдыха и не придумать. Вот как раз у одной его знакомой по имени Маки похитили младшую сестренку и любимого дедушку. Хаггар с Маки наскоро нашли третьего собут... компаньона, латиноса по имени Карлос, абсолютно бесплатно согласившегося помогать в борьбе с преступниками (борец за идею), и отправились на разборки... Ниже мы дадим несколько полезных советов по прохождению игры. На каждом уровне, прежде чем встретиться с боссом, вам придется забить не один десяток врагов, но поскольку главную сложность представляют именно боссы, о них-то, главным образом, и пойдет речь.

Маки
Рост: 169 см
Вес: 52 кг
Возраст: 20 лет
Суперудар: отталкивание от стен – в прыжке у стены нажать удар.

Карлос
Рост: 189 см
Вес: 61 кг
Возраст: скрывает
Суперудар: отсутствует

Итак, **Round 1: Гонконг**

Почему, спрашивается, Гонконг? Да просто добираться в Европу удобнее всего через эту страну, раз уж турне оплачивают налогоплательщики. Сложности этот уровень не представляет, и до босса вы доберетесь без особых хлопот. Босс здесь — огромный китаец по имени Вон-Вон. Победить его нетрудно, главное действуйте аккуратно. Когда он прыгает, постоянно перемещайтесь по экрану, иначе, если будете стоять как истукан, вам на голову нежно опустятся 205 кг живого веса. Это единственное неудобство, которое вам доставит Вон. И если действовать осмотрительно, то вскоре увидите загадочную аглицкую надпись Round 1 Clear!

В игре есть два бонус-раунда. В первом надо за определенное время раскурочить новенький автомобиль. Во втором вам предстоит успеть разбить все бочки, пока они не горят

О том, как играть одинаковыми персонажами, мы расскажем вам в рубрике "нет проблем"

На 4 уровне (Англия) в самом начале, не сходя с места, нажмите кнопку удара, и тогда вы возьмете bonus-жизнь, вещь полезная. На 5 уровне (Италия) за первым и вторым столбами на пирсе лежат bonus'ы, прибавляющие очки, за первой мачтой на лодке лежит неуязвимость. На последнем уровне (Япония) в кронах трех бамбуков спрятаны соответственно мясо, очки и жизнь.



Round 2: Париж, Франция

Елисейские поля, Монмартр, набережная Сены — разве может подобная ерунда отвлечь от зубодробления и костоломания гостей из Метро-Сити. Поэтому скорей-скорей в аэропорт, где вы встретитесь с порождением буржуазного милитаризма, капралом Фредди. Этот босс уже сложнее. Главное — не находиться с ним на одной прямой, это все равно, что попасть под мчащийся бронепоезд. Удовольствие, как вы понимаете, сомнительное, поэтому подбирайтесь к нему сверху или снизу. Есть еще один способ умышленного нанесения телесных повреждений боссам этой игры: кидайте в них их же подручных, бродящих неподалеку, благо ТАКИЕ снаряды всегда под рукой.

Round 3: Голландия

Пейзаж удручает. Впечатление такое, будто на эту маленькую тихую страну по ошибке сбросили бомбу, предназначавшуюся Хиросиме. Пустынная местность, развалины каменных домов, одиноко торчащие по обочинам кривые высохшие деревца и стаи воронья, слетевшиеся на свое гнусное пиршество... Плюс ко всему, дороги в Голландии заминированы, поэтому будьте осторожны, а то раз и полжизни как ни бывало. Чтобы избежать этой опасности, схватите какого-нибудь парня и перекиньте его через мины, возвращаясь к вам, он сам собой "разминирует" для вас проход. Босс на этом уровне, по-видимому, какой-то дальний родственник чудовища Франкенштейна. Заботясь о своей безопасности, голландцы посадили его за решетку, но вы зря радуетесь: его освобождение как раз приурочено к вашему посещению Голландии. Поэтому сразиться вам с ним все-таки придется. А забить его можно, если помнить, что этот босс любит попрыгать, как китаец с первого уровня, и побегать, как капрал со второго.

Round 4: Англия. "Цирк приехал!"

Не обижайтесь, это не про вас с вашей командой. В Англию действительно вернулся Лондонский цирк, но вместо хорошего настроения и моря улыбок он привез вам море проблем. Ведь цирк в их понимании, оказывается, сборище накачанных мордоворотов и парней, кидающих бутылки с зажигательной смесью. А мы наивно полагали, что цирк это добрые звери, жизнерадостные клоуны... Хотя один клоун здесь все-таки есть. Это босс уровня. Быстрый, юркий, любит делать подкаты и не давать потом подняться. Он был бы сложным противником, если бы не совсем короткая жизненная линейка, раза в два короче, чем у предыдущих боссов. Поэтому здесь просто можно взять нахрапом.



Round 5: Венеция, Италия

Нам всем, по-видимому, нечасто приходится бывать в Венеции, а тем более кататься в венецианских гондолах, поэтому предоставившийся шанс упускать нельзя. Хотя плыть не близко, думаем, вы найдете, чем себя занять в дороге. Благо с вами поплывут крепкие ребята, которым не терпится проверить мощь своих кулаков. Плавание будет весьма интересным, тем более, что милые безвредные парни с первых уровней здесь уже практически не встречаются, зато в изобилии прыгающие неуловимые девчонки и толстяки, бегающие с шокерами. Уровень, безусловно, один из самых сложных, и на нем — самый сложный в игре босс. Самый сложный и хуже всего сделанный. Зовут его Роленто, он спецназовец и вооружен целым вагоном гранат и палкой. Он умеет телепортироваться (или что-то вроде этого), и гоняться за ним бесполезно. А когда у него останется последняя линейка, он начинает в полном смысле слова посыпать пол гранатами. Для вас теперь главное прыгать, прыгать и еще раз прыгать и по возможности не давать ему забраться на парапет — там он неуязвим.

Round 6: Япония

Негостеприимно — дождем — встречает Страна Восходящего солнца наших героев. Но концовка близка, и это придает силы. Уровень длинный и сложный, как и полагается последнему этапу хорошей игры. Но уж если вы прошли все уровни до этого, то пройдете и этот. Да вот уже и развязка! Похитителем (и боссом всей игры заодно) оказался злой актер японского театра кабуки, Рету. Очень крупный и практически безвредный. Иногда он начинает прыгать на одной ножке и крутиться (прямо Киоширо из Samurai Spirits!), тогда напрыгивайте на него издалека. А так он стоит, безвольно опустив ручищи и покорно ждет финала. Когда, наконец, он вас покинет, проломив стену всей своей тушей, останется только снять с потолка (!) младшую сестренку и любимого дедушку.

Теперь, когда все остались довольны: Маки — спасенными родственниками, Хаггар отлично проведенным временем, а Карлос неизвестно чем, можно возвращаться в родной Метро-Сити. На этом похождения наших героев заканчиваются, но только для того, чтобы продолжиться в FINAL FIGHT 3! А потому наш журнал планирует дать описание и третьей части этой отличной игры.
Кстати, в игре есть несколько уровней сложности, но полную легенду можно узнать, лишь пройдя до конца на expert'е.
Сами мы играли именно так и получили огромное удовольствие — чего и вам желаем.

Jony, Atlas. *Зангиевы местного масштаба. Главное, не подходить к ним вплотную спереди. У этих ребят очень крепкие обьятия, ценой вашей ошибки будет треть жизни. Практически все ваши удары они встречают блоком, так что эффективней атаковать их в прыжке с воздуха.*

Mary, Eliza. *Две представительницы прекрасного пола подлежат уничтожению в первую очередь, как одни из наиболее опасных противников во всей игре. Когда они прыгают, избежать их ударов практически невозможно, поэтому не давайте им уйти за край экрана, откуда они совершают свои прыжки.*

Elick. *При "работе" с этим толстяком будьте особенно осторожны. Коснуться его шокеров — для вас не позволительная роскошь: трети "линейки" как ни бывало. Когда он бежит, не вздумайте останавливать его ударами — наткнетесь на шокеры, лучше отойдите в сторону, а когда он остановится — бейте.*

Schot, Bull, Mark, Jack, Mic, Elijah (фото последнего в нашем досье отсутствует). *Эти парни — основная боевая единица игры, т. е. пушечное мясо. Безобидны до неприличия и доставить вам какие-то хлопоты они просто не могут.*

Andore. *Не пугайтесь его величины, практически единственное, чем он может вам навредить, это своей беготней. Его почти всегда можно остановить ударами, но лучше пропустить мимо и атаковать сзади.*

Eliot, Elias, Joe. *Ребята, вооруженные антеннами от приемников. Особенной опасности не представляют, но берегитесь, когда они кидают бутылки с зажигательной смесью. Причем, у того, кто кидает бутылку, жизни только на один ваш удар, поэтому старайтесь расправиться с "метателями" с самого начала.*

Артем Сафарбеков и Александр Макаров


РЕКОМЕНДУЮ!
JURASSIC PARK
JURASSIC PARK



По итогам хит-парадов прошедшего года, приведенным в 24-м номере журнала, "Jurassic Park" занял первое место среди игр 8-битного формата. Думаю, эта игра достойна не только высокой оценки, но и специального описания, более подробного, чем обзор в рубрике "Игры на разных компьютерах" (в восьмом номере журнала). Само собой разумеется, такое описание невозможно без схем всех этапов. Как быть? Неужели придется сидеть и выводить все эти ограждения, деревья и озера? Нет, после того как в 23-м номере журнала вышли схемы к игре "Hook" без пояснений условных обозначений, нелегко было вновь взяться за такую задачу. К счастью, опасения оказались напрасными — в редакции мне вручили подборку прекрасных схем, составленных Александром Мироненко из подмосковной Щербинки.

Осталось лишь сопроводить схемы пояснениями. Итак, вам предстоит провести доктора Гранта по шести этапам захваченного динозаврами парка. На каждом этапе нужно найти и уничтожить все яйца и подобрать все пропуски. На жизнь Гранта будут постоянно покушаться. И, поскольку боезапас ограничен, вам придется научиться расстреливать противников короткими очередями, тратя как можно меньше зарядов впустую (кнопкой "Turbo 8" Александр советует пользоваться только во время поединков с тиранозаврами).

На яйца вообще не стоит тратить заряды — иначе за их уничтожение не начислятся очки, а за каждую 1000 очков Грант получает жизнь.

Этап 1

Игра начинается у запертых ворот парка Здесь встретятся основные типы врагов, которые будут вам досаждать на протяжении всей игры

— маленькие динозавры самые слабосильные, бегают плохо, и их можно перепрыгивать Опасны своей напористостью и многочисленностью

— бегающие динозавры быстро носятся, если разгонятся Старайтесь отстреливаться, держась на расстоянии В крайнем случае столкновения с таким противником можно избежать, быстро меняя направление движения

— плюющиеся динозавры любят неожиданно выскакивать из-за деревьев, но главное их оружие — дальнобойные плевки Правда, ваше оружие стреляет дальше, поэтому можно либо убежать из опасной зоны, либо стараться увернуться (а еще можно встать справа или слева от противника так, что его "выстрелы" будут огибать вас)

Доктору достаточно подобрать один пропуск, но не тот, который лежит неподалеку среди деревьев, а тот, который появится на месте последнего уничтоженного яйца Лишь этот пропуск откроет дверь первого дома в левом нижнем углу этапа Здесь возле стены спрятана дополнительная жизнь, но будьте осторожны — там же могут прятаться и враги По самой большой нижней комнате дома бродит велоцераптор (бегающий динозавр), но в доме он не опасен — сквозь двери умеют проходить лишь маленькие динозаврики Больших противников легко расстреливать, стоя перед входом в комнату В первом доме опять придется уничтожать яйца, чтобы получить пропуск во второй дом, находящийся справа Во втором доме (два велоцераптора), уничтожив все яйца, доктор Грант получит заветную карточку, позволяющую открыть ворота Для этого нужно подойти к находящемуся здесь же большому компьютеру, в появившемся меню установить стрелку на квадрат "GATE CONTROL" и нажать "A" или "B" (компьютер при этом сообщит "JURASSIC PARK GATE IS OPEN")

Во второй части первого этапа надо будет подобрать мальчика Тима и спасти его от куда-то идущего стада трицератопсов Приходится думать за двоих — за каждое неловкое движение мальчика вы будете расплачиваться собственной жизненной энергией Александр предлагает следующую тактику

"На экране есть три камня один внизу, два повыше, причем левый из них немного выше правого Сначала вы должны держаться около левого камня, уворачиваясь от трицератопсов, бегущих так, что экран дрожит Вы должны находиться на левой половине экрана до тех пор, пока по правой не пробежит "сплоченная" группа из трех динозавров, один подле другого Тогда вы перебегаете на правую сторону и продолжаете пытаться выжить там"

А я заметил, что у трицератопсов опасны только голова и лапы Поскольку движется стадо не слишком быстро, очень удобно маневрировать под хвостами То есть, сначала надо подождать появления очередной линии трицератопсов, найти удобный проход и бежать наверх, потом развернуться и бежать вбок-вниз, готовясь к новому рывку наверх

"За каждого пробежавшего трицератопса вам начисляется по 10 очков за душу, то есть я хотел сказать "за тушу" И так как их пробегает аж 52 штуки, соответственно вам прибавится неплохая сумма"

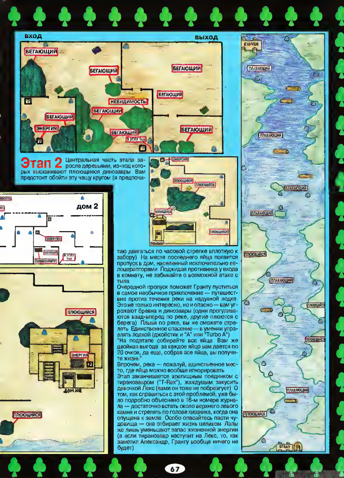
дом 1

В УГЛУ 1up

БЕГАЮЩИЙ







Этап 2

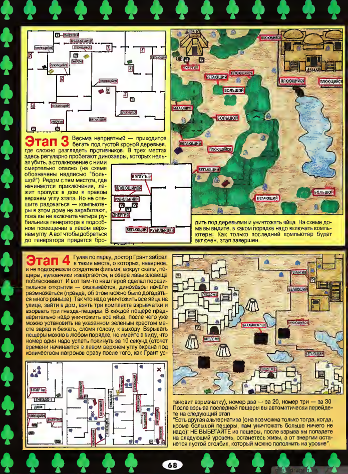
Центральная часть этапа заросла деревьями, из-под которых выскакивают плюющиеся динозавры. Вам предстоит обойти эту чащу кругом (я предпочитаю двигаться по часовой стрелке вплотную к забору). На месте последнего яйца появится пропуск в дом, населенный исключительно велоцерапторами. Поджидая противника у входа в комнату, не забывайте о возможной атаке с тыла.

Очередной пропуск поможет Гранту пуститься в самое необычное приключение — путешествие против течения реки на надувной лодке. Это не только интересно, но и опасно — вам угрожают бревна и динозавры (одни прогуливаются взад-вперед по реке, другие плюются с берега). Плывя по реке, вы не сможете стрелять. Единственное спасение — в умении управлять лодкой (джойстик и "A" или "Turbo A").

"На подэтапе собирайте все яйца. Вам же двойная выгода: за каждое яйцо вам дается по 20 очков, да еще, собрав все яйца, вы получите жизнь."

Впрочем, река — пожалуй, единственное место, где яйца можно вообще игнорировать.

Этап заканчивается зрелищным поединком с тиранозавром ("T-Rex"), жаждущим закусить девочкой Лекс (вами он тоже не побрезгует). О том, как справиться с этой проблемой, уже было подробно объяснено в 16-м номере журнала — достаточно встать около верхнего левого камня и стрелять по голове хищника, когда она опущена к земле. Особо опасайтесь пасти чудовища — она отбирает жизнь целиком. Лапы же лишь уменьшают запас жизненной энергии (а если тиранозавр наступит на Лекс, то, как заметил Александр, Гранту вообще ничего не будет).



Этап 3

Весьма неприятный — приходится бегать под густой кроной деревьев, где сложно разглядеть противников. В трех местах здесь регулярно пробегают динозавры, которых нельзя убить, а столкновение с ними смертельно опасно (на схеме обозначены надписью "большой"). Рядом с тем местом, где начинаются приключения, лежит пропуск в дом в правом верхнем углу этапа. Но не спешите радоваться — компьютеры в этом доме не заработают, пока вы не включите четыре рубильника генератора в подсобном помещении в левом верхнем углу. А вот чтобы добраться до генератора придется бродить под деревьями и уничтожать яйца. На схеме дома вы видите, в каком порядке надо включать компьютеры. Как только последний компьютер будет включен, этап завершен.

Этап 4

Гуляя по парку, доктор Грант забрел в такие места, о которых, наверное, и не подозревали создатели фильма: вокруг скалы, пещеры, вулканчики извергаются, и озера лавы зловеще поблескивают. И вот там-то наш герой сделал поразительное открытие — оказывается, динозавры начали размножаться (правда, об этом можно было догадаться много раньше). Так что надо уничтожить все яйца на улице, зайти в дом, взять три комплекта взрывчатки и взорвать три гнезда-пещеры. В каждой пещере предварительно надо уничтожить все яйца, после чего уже можно установить на указанном зеленым крестом месте заряд и бежать, сломя голову, к выходу. Взрывать пещеры можно в любом порядке, но имейте в виду, что номер один надо успеть покинуть за 10 секунд (отсчет времени начинается в левом верхнем углу экрана под количеством патронов сразу после того, как Грант установит взрывчатку), номер два — за 20, номер три — за 30. После взрыва последней пещеры вы автоматически перейдете на следующий этап.

"Есть другая альтернатива (она возможна только тогда, когда, кроме большой пещеры, вам уничтожать больше ничего не надо): НЕ ВЫБЕГАЙТЕ из пещеры, после взрыва вы попадете на следующий уровень, останетесь живы, а от энергии останется пустой столбик, который можно пополнить на уровне".

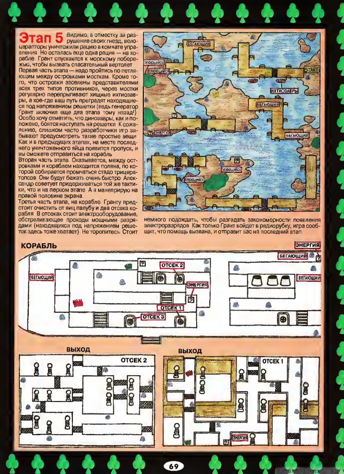
Этап 5

Видимо, в отместку за разрушение своих гнезд, велоцерапторы уничтожили рацию в комнате управления. Но осталась еще одна рация — на корабле. Грант спускается к морскому побережью, чтобы вызвать спасательный вертолет.

Первая часть этапа — надо пройтись по петляющим между островками мосткам. Кроме того, что островки заселены представителями всех трех типов противников, через мостки регулярно перепрыгивают хищные ихтиозавры, а кое-где ваш путь преградят находящиеся под напряжением решетки (ведь генератор Грант включил еще два этапа тому назад!) Особо хочу отметить, что динозавры, как и положено, боятся наступать на решетки. К сожалению, слишком часто разработчики игр забывают предусмотреть такие простые вещи. Как и в предыдущих этапах, на месте последнего уничтоженного яйца появится пропуск, и вы сможете отправиться на корабль.

Вторая часть этапа. Оказывается, между островками и кораблем находится поляна, по которой собирается промчаться стадо трицератопсов. Они будут бежать очень быстро. Алексaндр советует придерживаться той же тактики, что и на первом этапе. А я маневрирую на правой половине экрана.

Третья часть этапа, на корабле. Гранту предстоит очистить от яиц палубу и два отсека корабля. В отсеках стоит электрооборудование, обстреливающее проходы мощными разрядами (находящихся под напряжением решеток здесь тоже хватает). Не торопитесь. Стоит немного подождать, чтобы разгадать закономерности появления электроразрядов. Как только Грант войдет в радиорубку, игра сообщит, что помощь вызвана, и отправит вас на последний атап.



Этап 6

Заключительный и, пожалуй, самый запутанный. Здесь улицей считаются не только та поляна, на которой начинаются приключения, но и крыша дома. Таким образом, на улице вас поджидают пять пропусков, но чтобы их собрать, вам придется уничтожить яйца во всем доме. Вот как можно пройти этап:

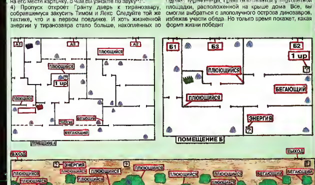
1) берете пропуск, уничтожаете все яйца на поляне и отправляетесь в дом (можете проверить себя — когда Грант будет входить в дом, количество оставшихся на улице яиц должно быть равно девяти);

2) проходите двери в следующем порядке, попутно уничтожая все яйца: А1 — А2 — Б1 — Б2 — Б2 — Б1 — А2 — А3 — А3 — А2 — Б1 — Б3 — выходите на крышу и берете на месте последнего уничтоженного яйца пропуск в вольер в верхнем левом углу — Б3 — Б1 — А2 — А1 — и выходите на улицу;

3) в вольере нужно уничтожить всего лишь три яйца, но они скрыты густой кроной деревьев и хорошо охраняются. "Не сходите с места нахождения третьего яйца!!! — справедливо замечает Александр, —Вам нужно взять еще появившуюся на его месте карточку, о чем вы узнаете по звуку!!!".

4) Пропуск откроет Гранту дверь к тиранозавру, собравшемуся закусить Тимом и Лекс. Следуйте той же тактике, что и в первом поединке. И хоть жизненной энергии у тиранозавра стало больше, накопленных во время прогулок боеприпасов обычно хватает с лихвой.

Одолев тиранозавра, Грант оказывается у вертолетной площадки, расположенной на крыше дома. Все, вы смогли выбраться с злополучного острова динозавров, избежав участи обеда. Но только время покажет, какая форма жизни победит.



Напоследок, секрет, который позволит вам досрочно завершать этапы. В начале игры, когда на заставке появится морда динозавра, начинайте нажимать следующую последовательность: вниз — вправо — влево — вниз — вправо — влево — ... до тех пор, пока не услышите звук взрыва (четырех-пяти повторений, как правило, хватает). Теперь, если во время приключений на этапе включить паузу ("Start") и нажать "Select", Грант окажется на следующем (под)этапе. Ниже привожу список мест, куда можно таким образом перенестись: стадо трицератопсов во второй половине первого этапа; начало второго этапа; поединок с тиранозавром в конце второго этапа; начало третьего этапа; начало четвертого этапа; начало пятого этапа; стадо трицератопсов; корабль; начало шестого этапа; финальный поединок с тиранозавром; вертолетная площадка; поляна табличек с именами разработчиков игры.

G. Dragon

Школьный мир

ФОНТАН ФАНТАЗИЙ

Автор:
Василий Беляков, г. Москва

Жил на свете мальчик по имени Петя. Как все ребята, ходил в школу, конкретно, в восьмой класс. Но учился он плохо, учителя его не любили... И вот однажды, убежав с уроков, Петя отправился на каток и по дороге случайно провалился в странную яму. Долго летел он в полной темноте и, наконец, приземлился на пышный зеленый куст... Очнувшись, Петя обнаружил пропажу ранца с учебниками и дневником. Отсюда и начались Петины злоключения: попробуй, вернись домой или в школу без дневника. Петя отправляется на поиски.

1 мир. Горы. По узенькой горной тропке Пете предстоит преодолеть перевал, избежав падающих камней, бьющих из-под земли гейзеров, проваливающихся мостиков. Но хуже всех — ехидные единицы, словно слетевшиеся сюда со страниц Петиного дневника, швыряют в вас карандашами, линейками, ручками. Босс — здоровенная единица, вредная, да к тому же колдунья.

2 мир. Море. Море и только море. Берегов не видно. Как занесло сюда Петю? Есть бревна, бочки, помогающие ему не утонуть, но есть и Петины двойки, принявшие вид прекрасных лебедей. Они красивы, но больно щиплются. Иногда встречаются и крокодилы, тоже злобного нрова. А босс — громадный лебедь — атакует мальчика стальными перьями.

рисунки автора

3 мир. Пустыня. То кругом вода, то ее ни капли. Трудно выбраться из этого мира, населенного змеями, шакалами, скорпионами и верблюдами. Босс — большой верблюд, прицельно и смачно плюющийся.

4 мир. Подземелье. Сумрачный лабиринт со множеством комнат, набитых призраками и летучими мышами. Страшно, но дневник где-то здесь, придется искать. Зато когда Петя его отыщет, рядом окажется лифт, который вынесет его на свет божий, к нормальной школьной жизни.

А, может, не брать дневник?...



Гладиаторы кланов

Можете представить себе планету, цивилизация которой застыла на уровне первобытно-общинного строя, а боевые искусства развились не хуже, чем в Древнем Риме? Не можете? А вот автор этого сюжета **Алексей Садыков из Москвы** полагает, что такое вполне могло произойти. Ведь в первобытном мире существует лишь один закон: "Побеждает (и выживает) сильнейший". И именно благодаря этому закону на планете Воринсепт, затерявшейся в просторах Вселенной, появилось очень много хороших бойцов.

Планету населяли самые разные существа, которые объединялись в кланы. И раз в 20 лет лучшие бойцы кланов собирались на турнир. Но это было отнюдь не добровольное мероприятие: за подготовкой к турниру и явкой на него строго следили жрецы храма Каменных Исполинов. Еще бы, ведь до турнира каждый участник был обязан найти магические камни, разбросанные в пяти различных зонах планеты, и отдать их жрецам. А сам турнир еще более усиливал власть жрецов: все гладиаторы проигравших кланов забирались жрецами и с помощью магии обращались в рабов. Проигравшие же кланы, а также отказавшиеся от участия в турнире, облагались непомерной данью. Зато клан-победитель одаривался всяческими благами, в том числе самым совершенным оружием. Именно поэтому и рвались гладиаторы кланов на турнир, именно поэтому и сражались в полную силу, предпочитая почетную гибель в бою медленному вымиранию от голода, холода и нападений жестоких хищников.

Вот такие дела происходят на планете Воринсепт. А теперь взгляните на бойцов, собравшихся на очередной турнир, чтобы в двухраундовых поединках определить тех, кому посчастливится жить дальше. Следующие 20 лет, до нового турнира.

рисунки автора

ФОНТАН ФАНТАЗИЙ

Шаманы

"Есть в Челябинской области группа подростков, которых, честно говоря, нельзя отнести к паймальчикам. О, молодость, молодость! Называют они себя "Шаманы". Они отлично бегают, плавают, ездят на велосипедах, могут хоть куда залезть и, увы, кое-что разбить. А вообще-то они классные парни. Я предлагаю сюжет видеоигры по их приключениям"

Вот такое письмо мы получили **от нашего постоянного автора из Челябинской области.** Хотя сам он об этом не просил, мы решили не называть здесь его фамилию: тема поведения и взаимоотношений подростков довольно щекотливая...

Общая характеристика игры.

В игре 6 уровней, в конце каждого из них — босс. На каждом уровне устраивается небольшое соревнование, победитель которого получает дополнительную жизнь. В пути "шаманы" (а их в игре двое — блондин и брюнет) могут отыскивать призы: бутерброд (энергия), лицо (жизнь), деньги, сигареты (не брать ни в коем случае), костер (отдых) и оружие.



1 уровень. "Развлекательная" прогулка по улицам с разбиванием стекол и "охотой" на собак и кошек. Жаль, мешаются взрослые, норовящие поймать "шамана", да милиция. Она наиболее опасна. Босс — пьяный мужик. Требуется столкнуть его в лужу и отнять деньги.

2 уровень. Стройка. Требуется, прячась от сторожа, залезть на крышу и "обстреливать" оттуда кирпичами строителей, мешая им работать. Босс — прораб, которому осточертели подобные "шалости".

3 уровень. "Шаманы" выходят на большую дорогу. Нет-нет, грабить они никого не собираются, но вот покидать камни в проезжающие машины — сколько угодно. А если удается перегородить дорогу собранными на обочине предметами — начинается настоящий "цирк". Но вот на дороге показался милицейский УАЗик — босс этапа.



4 уровень. Отдых после трудов праведных. "Шаманы" расположились на берегу озера и устроили соревнования по плаванию, бегу и прыжкам через костер. Но отдых омрачается дракой между "шаманами". Упавший в воду — проигрывает.

5 уровень. Стащив по дороге велосипеды, "шаманы" прорываются на военный полигон. Здесь испытывают танки и другую военную технику. Но "шаманы" не из пугливых — сами выступают в роли испытателей танков. Босс, как ни странно, не какой-нибудь БТР, а огромная собака. Самый сильный из всех боссов. Если "шаманы" победят ее, то она доставит их прямиком на последний уровень...

6 уровень. Большая порка. "Шаманы" попадают домой, где их уже с нетерпением ждут вооруженные ремнями родители, прораб, милиция и другие ранее побежденные противники.

рисунки автора



Двадцать лет спустя...

Могу со всей ответственностью последнего рыцаря-джедая предположить, что великий Джордж Лукас, создавая свою киносагу "Звездные войны", уже тогда, двадцать лет назад, предвидел просто феноменальный успех своего творения. Фильмы трилогии "Новая надежда", "Империя наносит ответный удар" и "Возвращение Джедая" обрели поистине небывалую популярность. Наверное, ни один фантастический фильм не завоевывал столько почитателей. Для многих эта космическая эпопея стала в своем роде "Властелином колец" далекой-далекой Галактики. На этих фильмах было взращено не одно поколение современных комиксистов, фантастов, сценаристов. Логотип STAR WARS стал своеобразным идолом эпохи. Конечно, в последствии многие режиссеры пытались нажиться на славе этого гениального творения, создавая многочисленные подражания, например — "Боевая звезда "Галактика", но они не были ничем иным, как заурядными фантастическими босвичками, предназначенными исключительно для выкачивания денег из доверчивых киноманов. Вот почему "Звездные войны" до сих пор остаются непревзойденными и долго будут оставаться таковыми... вплоть до 1998 года... до следующих "Звездных войн".

Первоначально в планах Джорджа Лукаса стояло создание трех трилогий. По словам самого режиссера у него уже был материал, по объему сравнимый лишь с толстовской "Войной и миром", которого было достаточно, чтобы создать девять фильмов продолжительностью по два часа каждый. Но в силу финансовых, а потом и личных обстоятельств Лукас успел снять лишь вторую трилогию. После этого он надолго замолчал как постановщик. Уйдя от режиссерской работы, он возглавил крупнейшую на сегодняшний день голливудскую компанию по созданию спец и компьютерных эффектов ILM (Industrial Light and Magic). Но идея продолжить начатую в 77 году киносагу не оставляла его. И вот уже в 90-е годы великий режиссер и к тому времени глава еще одной процветающей фирмы, "скромно" названной Lucasfilm ltd, окончательно утверждается в своей идее и медленно, но верно, начинает готовить плацдарм для новой кинотрилогии. Именно с этого момента начинается ренессанс "Звездных войн", начинается новый виток "далекой, далекой Галактики".

Бессмертный Джордж Лукас

ПОСМОТРИМ...

Прошу у благородного читателя прощения за столь пространное вступление, но, как мне кажется, для статьи, посвященной всему, что связанно со "Звездными войнами", подобная прелюдия просто необходима.

Колыбель "Звезды Смерти"

Итак, первый фильм появился в уже далеком 1977 году и по тем временам представлял собой гармоничный сплав отличного сценария с великолепной игрой актеров и замечательными спецэффектами. На сколько я знаю, на съемках этого фильма была впервые применена технология "синего экрана" (о том, что это такое и с чем его едят, читайте в куперовской статье в номере 25, посвященной незабвенному Морталу). Так что все Звездные Разрушители, Звезды Смерти, Эксвинги и тайфайтеры являются не плодом компьютерной анимации, а лишь искусно сделанными модельками. Я не погрешу против истины, если скажу, что ВСЯ техника "Звездных войн" — это ни что иное, как куклы, макеты, выполненные из пластика и латекса. Однако именно эти самые "куклы" заставляли (и заставляют!) зрителей всего мира буквально влюбляться в этот фильм. До сих пор сцены атаки повстанцев на Звезду Смерти, железного марша Имперских боевых машин и дуэли на лазерных мечах являются, по словам западных кинокритиков, одними из лучших в мировой кинофантастике. И это при том, что бюджет первого фильма составлял 10 миллионов долларов, то есть не превышал бюджет обычного второсортного боевичка. После появления первой, а если точнее, четвертой серии фильма, продолжения уже ждали с нетерпением. Я не буду распространяться о грандиозных успехах других серий, так как на подходе следующая трилогия. В ней, по признанию самого Лукаса, речь пойдет о "Войнах клонов" — "более цивилизованном веке", временах, когда братство Джедаев еще не умерло, когда Оби-ван Кеноби и Анакин Скайуокер были молоды и вдвоем сражались против могущественных "Темных лордов". Не лишним будет добавить, что первая часть этой трилогии выйдет лишь в середине 1998 года. А пока для того, чтобы удовлетворить аппетиты самых ярых поклонников, Lucasfilm готовит к переизданию первую трилогию: улучшаются спецэффекты, заново происходит монтаж, а также вставляются ранее вырезанные из фильма сцены: приезд Люка в Анкорхед, встреча Хана Соло с Джаббой ("Новая надежда"), а также множество сцен из "Империи" и "Возвращения Джедая" (ну кто из нас мог бы предположить, что повстанцам на снежной планете Хот придется сражаться не только с имперскими гвардейцами, но и со снежными чудищами Вампами, или что в самом конце "Джедая" Ландо Кальриссиан должен был погибнуть в разрушающейся Звезде Смерти). Это все ждет нас в уже недалеком 1997-м.

В роли наемника Greedo снялась секретарша Джорджа Лукаса. Не верите? Взгляните на ее обувь.

ПОСЛУШАЕМ....

Да, именно послушаем, так как для истинных меломанов всего мира выпущено шесть компакт-дисков с музыкой из всех трех фильмов (то есть по два диска на фильм). И для того, чтобы оттянуться под звуки "Звездной симфонии" или "Имперского марша", совершенно не обязательно туда-сюда гонять видеомагнитофон. Так что бессмертное творение композитора Джона Вильямса стало еще бессмертнее. Вообще первоначально Лукас сомневался относительно музыкального сопровождения фильма: режиссер хотел ввести классическую инструментальную музыку, не используя каких-либо переработок, однако его знакомство с замечательным композитором окончательно развеяло все сомнения. Добавим, что в последствии Джон Вильямс написал музыку к такому шедеврическому творению Лукаса, как фильм об археологе Индиане Джонсе. Однако именно музыка для "Звездных войн" (кстати, звучала она в исполнении Лондонского Симфонического оркестра) является венцом творчества Вильямса. Но хотя музыка — это есть нечто вечное, вечно о ней рассуждать мы не будем (у нас ведь не консерватория), а потому...

ПОЧИТАЕМ...

Сейчас "далекая — далекая галактика" перестала существовать ТОЛЬКО в фильмах и играх (об играх хороших и разных чуть позже), ибо многочисленные писатели-фантасты, суммируя личную инициативу и пожелания великой компании Lucasfilm, а точнее ее подразделения Lucasarts, принялись буквально закидывать книжные магазины и прилавки плодами своего творчества (хм... мда!!???). В итоге, за четырехлетний период появилось огромное количество объемных, но, главное, хороших книг, в которых рассказывается о новых подвигах Люка Скайуокера и компании. Вообще, если говорить о количестве книг, то их что-то около восемнадцати: четыре трилогии, одна тетралогия и две отдельных книги. Автором-первопроходцем является замечательный фантаст (кстати, лауреат премии "Хьюго" - самой



значительной награды за успехи на поприще фантастической беллетристики) Тимоти Зан Его трилогия, включающая в себя книги "Наследник империи", "Возрождение Тьмы" и "Последний приказ", явилась первой среди целого ряда других, не менее замечательных, написанных не менее талантливыми авторами Сейчас начала выходить тетралогия (четыре книги), рассказывающая об еще одном герое Восстания — пилоте Видже Антиллесе, который прославился, в основном, в "Возвращении Джедая", когда вместе с Лэндо Кальриссианом взорвал новую "Звезду Смерти" Она повествует о подвигах генерала Виджа Антиллеса и его "эскадрильи бродяг". В нее входят книги "Эскадрилья бродяг" (Rouge Squadron), "Игра Виджа"(Wedge's gamble) и "Ловушка Критоса" (The Crytos Trap) Рабочее название четвертой книги —"Bakta Rebellion". Конечно, перевести это затруднительно, однако известно, что Бакта это, своего рода, целебный состав

ПОИГРАЕМ...

Как любит говорить Агент Купер "Играть можно по-разному" При атом он, конечно, имеет в виду свой ненаглядный "Комбат", я же применю эту фразу к моим ненаглядным "STAR WARS". Во истину в мире "далеких — далеких галактик" можно играть много и по-разному Мне бы хотелось вам рассказать обо всем, и побольше, побольше, побольше... Но журнал наш не резиновый, и поэтому я остановлю свой (и ваш тоже) взор на играх ролевых и играх компьютерно-приставочных

ПОИГРАЕМ ТИХО...

Начнем, пожалуй, с игр ролевых. Ролевая игра — это не просто игра фишек и игральных кубиков. Здесь сюжет меняется не согласно установленным правилам, а во многом по прихоти игрока Он может, проходя через ряд испытаний, совершенстаовать свои умения, изучать тот мир, в котором находится, и пользуясь атими знаниями, побеждать коварных созданий, населяющих мир Более того, играющий может дать болю своей фантазии и создать СВОЙ мир! Такие игры предполагают не только "резвость рук", но и работу "серых клеточек"

А в мире "Звездных войн" все начиналось в 1987 году. Тогда крупная комлания WestEnd Games взяла и выпустила в массы са-а-а-мую первую звездновойническую ролевушку, сюжет которой полегал в рамках трилогии и, в общем-то, ни чем особым не отличался. До этого времени основным грандом на поприще ролевых игр была фирма TSR с ее известной серией Dungeons & Dragons (D&D) Эти игры были очень сложны, и бывало для того, чтобы играть в нее, играющие должны были решать примеры чуть ли не из высшей математики Система же ролевых STAR WARS оказалась значительно проще, что делало ее привлекательнее Фанаты стали плодиться как грибы.

"Наш человек" в массе своей сравнительно недавно открыл для себя мир ролевых игр или "дэндешек" (от D&D), как их ласково кличут в Эгладоре, то бишь в Нескучном саду — самой большой толкиенистской тусе в Москве. Именно Эгладор стал основным источником ролевых игр, именно оттуда ролевые игры проникли в "жаждущие массы" Конечно, под "жаждущими массами" подразумеваются толкиенисты, охочие до всего нового и, желательно, сказочного На западе в "дэндешки" играют поголовно все, у нас это удел либо очень богатых (40-50$ за игру это вам, господа, не шуточки), либо о-о-чень изобретательных личностей (таких, например, как ваш покойн..., простите, покорный слуга), создающих игры сами.

Обычно существует правило, по которому человек, создавший игру, автоматически становится Ведущим или ДжиЭмом (Game Master) — то есть полноправным хозяином игрового процесса Грамотный ведущий, умеющий направить свои заморочки в нужное русло, просто не даст скучать Обычно один ДжиЭм в своей игре "ведет" пятерых, иногда шестерых человек Эту развеселую компанию называют "партией" (хэ, вы правы, хэ, есть такая партия...) Основной целью этих пяти становится выполнение задания, поставленного ведущим Чаще всего их действия ведутся во благо Повстанческого Альянса или Новой республики Тупые запад-

ные ДжиЭмы обычно пользуются уже готовыми "фирменными" вариантами игры, но иногда и такому ведущему надоедает гонять игроков по схеме, строго определенной компанией-производителем, и он, полагаясь на Силу и собственные мозги, может придумать нечто покруче стандартного "во благо Альянса".

Помимо таких маленьких "приключенческих" ролевок существуют так называемые "тактические кампании" В них принимает участие около пятисот человек, которые, по выбору, разумеется, сражаются за три стороны за Империю, за Альянс или за Независимых (контрабандистов, свободных охотников и т д.) Каждому игроку строго определяется его роль, то есть звание и должность (пилот, пехотинец, офицер "ВМФ" и т д , и т п) Чтобы справиться с таким количеством народа нужен не один ДжиЭм, а штук семь — восемь Конечно же, подобные игрища ведутся исключительно по почте, а если быть до конца конкретным, то по электронной почте, распространяющейся по всемирной сети Интернет Поэтому в такие игры могут играть лишь люди, располагающие весьма недешевой машинкой под названием "компутер" и недешевым прибамбасом под названием модем Но уж те, которые располагают этими необходимыми "ингредиентами", поверьте мне, отрываются по полной программе!!

ПОИГРАЕМ ГРОМКО!!!!...

Ну наконец-то я дошел до главного, ДО ИГРУШЕК!!!! Компьютерные вы мои Аж прослезиться хочется.

Наверное, не погрешу против истины, если скажу, что количество игр, связанных со "Звездными войнами" с лихвой может перекрыть число всех игр, сделанных по всем остальным фантастическим фильмам По моим подсчетам "звездновойнических" игр существует что-то около двадцати А сколько еще грядет в следующем, 97 году

Самая первая игра появилась, можно сказать, в каменном веке — в далеком 1978, а может быть, в 79 году В любом случае, эта знаменательная дата скрыта от нас толщей лет Всем была хороша эта игрушка, кроме одного — она была "векторная" А это значит, что все враги (тайфайтеры) и приборная доска космического корабля состояли из векторов — то есть линий, нарисованных на черном фоне. Почти как в страшном сне: сидишь ты себе за игровым автоматом, а тут на тебя летит каркас Тайфайтера, во весь экран... Правда страшно???

Но после этой игры все заглохло лет эдак на восемь. И глохло до тех пор, пока на допотопном "Спектруме" не появились две очень незаметные игрушки "Империя наносит ответный удар" и "Возвращение Джедая" Игрушки были весьма убогими "Империя" обладала векторной графикой, а "Джедай" — мизерным количеством уровней (две штуки — это действительно мало!!).

Можно сказать, что они прошли незамеченными, пока... Пока не наступил 1990 год, пока не появился



"X-Wing Space combat simulator"! Это была первая игра из новой плеяды игр, посвященных теме "Звездных войн", к тому же это была писишная игра, что прибавляло ей еще больше баллов Основной темой игры стала война Повстанческого Альянса против гадкой Империи Игроку предлагалось порядка тридцати миссий, действие которых происходило в самых различных уголках галактики В общем, игра еще как привлекала!! Но все же недостатки в управлении и графике недолго удерживали игроков у мониторов компьютеров И для того, чтобы приковать к "далекой, далекой галактике" как можно больше игроков, Lucasarts в том же 1990 году сделала шаг в сторону домашних восьмибитных приставок NES и Sega MasterSystem

"Star Wars A New Hope" на восьмибитках стала действительно шикарной игрой В ней все было хорошо Сюжет пролегал в рамках первой части трилогии и вполне соответствовал содержанию фильма Но что радовало глаз больше всего, так это оцифрованные лица персонажей в обеих версиях. Конечно, сейчас этим не удивишь, но в начале девяностых... К тому же игра обладала очень высокой степенью "играбельности", и геймеры часами не отрывались от приставок..

Да, так вот, после удачного опыта с игрой X-Wing, Lucasarts в 1992 году решилась на выпуск игры, распространяемой исключительно на компакт-диске Игра называлась Rebel Assault. Несмотря на то, что первый блин обычно бывает комом, игру приняли хорошо, даже о-о-очень хорошо Недаром объем продаж дисков с игрой превысил 400 000 (для непонятливых — четыреста тысяч) В игре вы исполняете роль молодого пилота Альянса, всем сердцем желающего разнести Империю к чертям Проходя через ряд заданий и совершенствуя свое боевое мастерство, вы приближаете долгожданный час победы над Империей Вся игра заканчивается благополучным уничтожением первой Звезды Смерти Слава Люка Скайуокера заслуженно присваивается вам, вы герой, вам поют дифирамбы.





Но не только писюковцы были одарены великой Lucasarts. Благодатная почва Супер Нинтендо при содействии ребят из Лукасартса подарила миру снесовцев первую часть трилогии, озаглавленную "Super Star Wars". Игра досконально следовала сюжетной линии фильма. Это, наверное, было одним из главных достоинств. Немного найдется игр, созданных по мотивам других фантастических фильмов, в которых сочеталось поистине филигранное соответствие сюжету и отличная графика. Но хотя вы могли играть не только Люком Скайуокером, но и Ханом Соло и Чубаккой, впечатлёние слегка портило недоработанное управление.

Все недостатки "Super Star Wars" были с лихвой компенсированы в "Super Empire Strikes Back". Вот уж поистине игра, достойная великого имени Джорджа Лукаса. Все было при ней: и сногсшибательные звуковые эффекты, и потрясающие графические находки художников, и замечательное оформление. Знатоки сразу вспомнят сцены сражения на снегоходе, исполнение которых просто потрясало. Или битва Люка с Дартом Вейдером, о, это было воистину великолепно. В общем, это была самая лучшая игра из всех звездновойнических игр на домашних приставках. Хотя что я вам рассказываю, читайте описание в номере 17 за 95 год.

Для того, чтобы уравнять весы, склонившиеся благодаря игре "X-Wing space combat" в сторону добра, ребята Лукаса недолго думая, выпустили игру "Tie Fighter". На этот раз вам предлагалось влезть в тапочки "плохих ребят", старающихся вышвырнуть силы Повстанческого Альянса вон из галактики. Взявшись за святое дело уничтожения повстанческого отряда, уже трудно было заставить себя вылезти из-за компьютера. Все-таки Темная Сторона притягивает, что ни говори. А как приятно порой бывает, лениво ворочая "мышью", уничтожать целые эскадрильи "хороших" Экс-вингов. Будущее звездновойнических симуляторов теперь однозначно было за "Тай Файтером". И даже прекрасно выполненное расширение "B-Wing", выпущенное для игры "X-Wing", уже не могло вернуть повстанчеству былую славу.

Но вернемся, как говорится, "к нашим баранам". Как бы подводя итог супернинтендовской серии, Лукасартс выпус-



тил в свет "Супер Возвращение Джедая" Честно скажу, от этой игры такого эйфорического восторга, как от "Империи", у меня не было Ну, недоработанная она какая-то Графика не поменялась, звук стал даже хуже, динамики мало — в общем все как-то пусто. В "Джедая" можно сыграть один раз, потом это начинает приедаться

"Звездные войны" не миновали и залов игровых автоматов Однако одно то, что игру делала НЕ Lucasarts, позволяет мне оставить игру за кадром Играть в нее невозможно, неинтересно и к тому же дорого. Простите, но два жетона для того, чтобы только начать игру, дороговато-с.

А в 1995 году пришли "Темные силы" Игра "Dark Forces" явилась нам очередной думоподобностью, выделяющейся, однако, на фоне других большим реализмом В игре вы выступали в роли Кайла Катарна — наемника, работающего на Повстанцев. Вам предстояло выполнить ряд диверсионных заданий в глубоком тылу противника В отличие от ряда других ДУМалок, "Dark Forces" обладал не только сюжетом, но и более-менее продуманными миссиями, что безусловно сделало ее хитом среди поклонников 3D игр

Ну и наконец, совсем недавно вышла вторая часть "Rebel Assault". Кроме улучшенной графики, игра в общем-то не обладала какими-либо очевидными преимуществами перед первой частью Как прав был один из журналов, когда назвал эту игру обыкновенным тренажером для мыши!!

Теперь информация для тех, кто жаждет узнать, что День грядущий нам готовит.

С 30 сентября сего года на прилавках должна появиться одна из самых лучших игр для приставки Nintendo 64 — "Тени Империи" (Shadows of the Empire) Действие игры происходит между "Империей" и "Возвращением Джедая". Главный герой — человек "из подполья", близкий друг Хана Соло — расследует странные события, происходящие в мире контрабандистов Империя для того, чтобы одержать победу над Повстанцами, вступает в тайный союз с Криминальной организацией Восстание под угрозой, и только вы — единственная надежда восставших.



А для поклонников "Dark Forces" выходит вторая часть, называющаяся "Jedi Knight". На этот раз Кайлу Катарну противостоят семь Темных Джедаев. В борьбе с ними Кайл узнает о своих джедайских способностях. По мере постижения себя Кайл становится перед дилеммой — идти по "светлому" пути или дать завлечь себя Темной стороне. Помимо оружия (кстати, теперь в арсенал включен и лазерный меч), в этой игре играющему предоставляется богатый ассортимент "Силы". При желании персонаж может смотреть сквозь стены, левитировать, а также притягивать к себе предметы. Игра обещает быть не просто интересной, но и чрезвычайно сложной.

И последняя новость — готовится к выпуску сетевой вариант игр "X-Wing" и "Tie Fighter". Соединяясь друг с другом по модему или локальной сети, играющие смогут на деле отстаивать идеалы Империи или Повстанческого союза. Вы станете участником нескольких известных по фильму сражений, в том числе Явинской битвы (финал "Новой Надежды") и сражения при Эндоре ("Возвращение Джедая").

Да, вот, пожалуй, и the end. Я рассказал вам, наверное, все, что знал сам (за исключением различных мелких подробностей, описание которых наверняка заняло бы еще страниц пять-шесть). Хоть статья и закончилась, но мир Звездных войн продолжает жить и здравствовать, появляются новые игры, книги, комиксы. В нашем журнале мы еще не раз будем возвращаться к теме "Star Wars", но пока — пока тема закрыта. Живите в мире, и да пребудет с вами Сила!

Давным-давно в далекой-далекой галактике...

STAR WARS

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

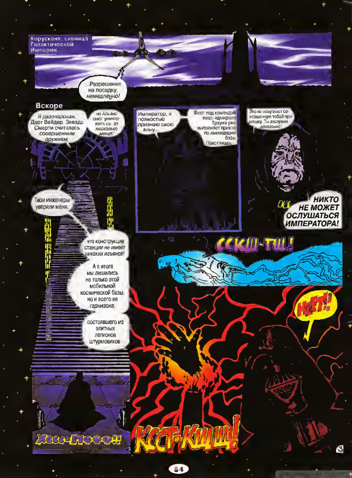
... Объединенные силы Повстанческого Альянса только что разгромили самое мощное оружие Галактической Империи — космическую станцию Звезда Смерти, тем самым предотвратив имперскую атаку на Явин, планету, где располагалась основная база Повстанцев. Героем сражения стал Люк Скайуокер, ученик великого Джедая, Оби ван Кеноби. Но хотя повстанцы празднуют победу, в Галактике осталось еще Зло, уничтожение Звезды Смерти оказалось только первым шагом в борьбе против этого Зла, против Империи...

Авторы текста: Duck Wader и Агент Купер. Художник: Валерий Корнеев.
Компьютерная обработка: Валерий Корнеев и Алексей Филатов.

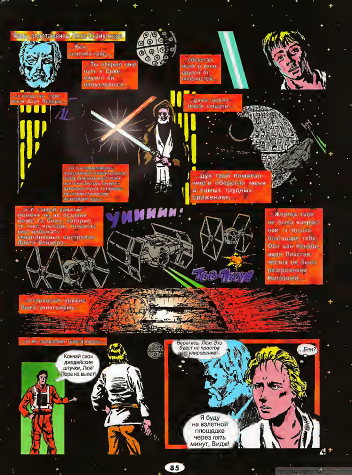


На борту Звездного Разрушителя "Химера"...
Патрулирование завершено. Мы возвращаемся!
Капитан Пелеон,
ваши люди *бездействуют*. Ускорьте расчеты!
Есть!!
Вице-адмирал, мы высчитали вектор перемещения на орбиту Явина. Экипаж *готов* к гиперпространственному скачку.
Объявите трехминутную готовность лейтенант Кантор!
Так точно, капитан!
Все системы мегаструктуры функционируют в предпереходном режиме!
Вперед!
Начать гипер-скачок.
Переход на орбиту Явина через три стан-дартных часа! Внимание командного состава Разрушителей "Мсти-тель" и "Мертвая голова"...
...Следуйте курсу флагмана, развернуть боевой строй!
Говорит "Мертвая голова"
Вас понял!
Говорит "Мститель"
1


Планета Явин
Это Синяя Эскадрилья говорит Синий Лидер, *ничего подозрительного не заметно*!
Продолжаем облет.
Ребята, поскорее бы нас *сменили*!
Ничего. Синий Три. Эскадрилья Бродяг уже под парами! Вам осталось *недолго* там вертеться!
Космопорт ЯВИНА
Как хочешь, R2D2, лично я иду сейчас в техдок!
ТУУТ?
БЯБИИП!
Ну, Чуви, я думаю, наша *работа тут сделана*! Пойду заберу в комендатуре порта наши бумаги и мы улетаем!
нимание! Пассажирам транспорта РQ-17 занять свои места! Ожидается посадка крестокрылов орбитального патруля.
?
АРГГ!
Разрешение на взлет Тысячелетнего Сокола *подтверждаю*!
?
начинай грузить ящики, лохматый! Я рассказал этим Повстанцам, кто такой *Джабба Хатт*, и они любезно предоставили нам небольшую ссуду *или премию*.
!!!!
не уговаривай! Все равно, мы *улетим*, дружок! Хан Соло действует в соответствии только *со своими интересами*! А идеями о революции меня не завлечешь.
Да брось ты, громила!
!!
ГГРОО!
Все, заканчивай погрузку, Чуви. "Сокол" нам отремонтировали, так что летим *через часок*.



Корускант, столица Галактической Империи.
...Разрешение на посадку, *немедленно!*
Вскоре
Я разочарован. Дарт Вейдер. Звезда Смерти считалась *совершенным оружием.*
но Альянс смог уничтожить ее за *несколько минут.*
Твои инженеры уверяли меня,
что конструкция станции *не имеет* никаких *изъянов.*
А в итоге мы *лишились* не только этой мобильной космической базы, но и всего ее *гарнизона,*
состоявшего из элитных легионов штурмовиков.
Император, я полностью *признаю* свою вину...
Флот под командой вице-адмирала Трауна уже выполняет приказ по *ликвидации* базы Повстанцев.
Это не искупляет совершенную тобой промашку. Ты *заслужил наказание!*
НИКТО НЕ МОЖЕТ ОСЛУШАТЬСЯ ИМПЕРАТОРА!
ССКШ-ТШ!
НЕТ!
ХССС-ПФФФ!!
КССТ-КЩЩЩ!


Явин, апартаменты Люка Скайуокера
...Бен, спасибо тебе...
...Ты открыл мне путь к Силе, научил ей пользоваться...
...оберегал меня и моих друзей от опасностей...
...а когда на пути встал Дарт Вейдер...
...даже после твоей смерти...
...дух твой помогал мне и оберегал меня в самых трудных сражениях...
...и в самый важный момент ты не оставил меня: та Сила, которую ты мне показал, помогла мне избежать смертоносных выстрелов Дарта Вейдера...
УИИИИИ!
ТЬВ-ТЬВУ!
...Жертва твоя не была напрасной и только благодаря тебе, Оби ван Кеноби, ядро Повстанчества не было разгромлено Империей...
...а страшное оружие было уничтожено...
...Я не посрамлю твоего имени...
Кончай свои джедайские штучки, Люк! Пора на вылет!
Берегись, Люк! Это будет не простое патрулирование!
...Бен?
Я буду на взлетной площадке через пять минут, Видж!
4



Попадутся ли наши друзья в сети, которые расставил для них вице-адмирал Траун? Ответ на этот вопрос вы найдете в следующем номере нашего журнала!


Я дал Сереге почитать ваш журнал, а он не хочет отдавать мне его назад. Говорит, что коллекцию собирает.
...оказался очень легким, я его тут же разгадал.
...ско примите мои ответы на 3, 12, 13, 16, 18,
2 и 38 вопросы, а то он у меня не сходится.
Очень кратко о призах в этой игре: их нет.
Я начну письмо с секретов. Без секретов игры нету!
Надпись на конверте:
"Не вскрывать! Опасно для смерти!"
FUN CLUB
Если я не могу пройти игру – то продаю ее другу пусть он помучается
Шлю вам сюжет игры из эпохи монголо-турецкого нашествия на Русь.
Только для почитателей Великого Dракона!
Вы можете БЕСПЛАТНО приобрести специальный предохранитель, который защитит вашу жизненную энергию от когтей тиранозавра!
При себе ОБЯЗАТЕЛЬНО иметь:
1) Паспорт;
2) Заверенный у нотариуса запас жизненной энергии;
3) Тиранозавра, от которого вы желаете защититься.
Гибкая система скидок при оптовом предъявлении тиранозавров!
По всем вопросам обращаться к сторожу парка Юрского периода.

8 бит

Bad Dudes
Энергетический удар задержите на несколько секунд кнопку "B", а когда ваш игрок замигает, отпустите.

Alex Gamer, Mr Богус, Брэтус, г. Лыткарино, Московская обл.

Ghost Busters 3
На 6-м и 7-м этапах старайтесь попасть в зеленый квадратик, который пролетает над вами. Нажатием кнопки "Турбо B" вы уничтожите все привидения, летающие в небе. Это прием также хорош в бонус-уровнях.

Сергей Пыльцов г. Тула

Kid Kool
Добавление к приему Сергея Пушкина (№22). Покачавшись на палке, прыгнув сверху на которую вы заработали 9 жизней, спрыгните с нее, затем снова запрыгните — получите еще 9 жизней, и так далее.

Kabal г. Москва

Sowoegi
Умрите во втором уровне, и, когда появится надпись CONTINUE?, нажмите столько раз джойстик вниз, сколько уровней хотите переключить. Теперь берите CONTINUE и — в путь!

G.J.Max г. Екатеринбург

8 бит

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ – ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ ХОЧЕШЬ ВЕРЬ – ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ



Mortal Kombat 3
Если при схватке с двумя соперниками вы хотите избежать боя со вторым, то сделайте так. После нападения ударьте первого противника, быстро отойдите, станьте в углу экрана и непрерывно делайте подкат. Когда время боя истечет, противник погибнет, а схватки со вторым противником просто не будет.

King и С. Болдырев г. Москва

Bottletoads Double Dragoe
На пятом уровне при схватке со вторым роботом (2-я дверь) тесните его вправо, и появится жизнь. Если же он отбросит вас вправо — жизни не будет.

Kabal г. Москва

Bural Figter (Burai Warrior)
Супер-код LOBB

Евгений Рудницкий г. Екатеринбург



Contra Force (Super Contra 6)
Если пройти игру два раза подряд, то оружие станет как в простой "Контре".

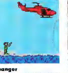
Алексей Демьянов г. Москва

Addams Family 2
В игре существует великое множество разнообразных секретных комнат. Самая большая и, пожалуй, самая ценная находится в доме на втором этаже. Чтобы войти в нее, станьте ровно в середине между дверями и нажмите вниз. Вы окажетесь в комнате с тремя жизнями и сердцем. Из этой комнаты можно попасть в другую секретную. Встаньте над дверью, взобравшись по лестнице, и нажмите вверх.

Михаил Атаев г. Уфа, Башкортостан

Kick Master
Пароль на последний уровень со всем оружием:
HDRFDW GY9ND6

Baraka г. Москва



Cliffhanger
Начиная со второго этапа можно менять оружие, нажимая джойстик вниз и "A".

Владимир Галушкин г. Москва

Ultimate Air Combat
Пароль на последний уровень NCZK999.

Василий Китаев с. Новоселицкое, Ставропольский край

Zaeac
Если пострелять в "столб" с глазами, то у вас появится пятиствольный пулемет, а если повезет, то и лазер.

Kabal г. Москва

TMNT
Tournament Fighters
Чтобы получить 10 CONTINUE, на втором джойстике нажмите B,A,B,A, вверх, вниз, B,A, влево, вправо, B,A и "Start".

Алексей Демьянов г. Москва

В иллюстрировании рубрики использованы рисунки следующих авторов:

Садыков Алексей (г. Москва) - 9 рисунков, ERS (ред.) - 3 рисунка, Dr. Oxygen, Павел Бывалый (г. Москва), Валерий Корнеев (ред.), S. Boss - 2 рисунка, Отчик Иван (г. Москва), Еремин Роман (ред.), Артем Арсеньев (г. Москва).

MegaDrive™

Battletech
Пароль для бесконечного боезапаса BRN521.
Просто Серега ред.

Battletoads Double Dragon
Выбор уровней и 10 жизней. В меню выбора персонажей наберите вниз, вверх, вверх вниз, С, А, В.
J.Cage, г Москва

Bubsy 2
Нажав в заставке следующие коды, вы получите
вверх А, А, А, вниз — все уровни пройдены,
С, А, В, С, вверх, вниз — бессмертие,
С, С, вверх, вниз, С — 99 бомб,
В, вверх, В, В, А — 50 жизней,
В, А, влево, влево — 99 зарядов базуки,
В, влево, вверх, В — 99 скафандров,
Вправо, вверх, В, В — 99 ног,
В, А, В, С — гипер прыжки.
Просто Серега, ред

Demolition Man
Досрочное завершение этапа. На паузе нажмите влево, вправо, А, В, В
Harry Tasker г Москва

EXO Squad
Демо-мультфильм REVOEMAG.
Михаил Городничев г Калининград, Московская обл.

Prince of Persia
Новые возможности этой старой игры. На паузе наберите В,А,С,А,А,С —открываются все решетки; С А.В,В,В,В — принц не разбивается при падении с высоты.
Alex Jay ст Ленинградская, Краснодарский край

Red Zone
Код скрытой игры ABCACACBCAC
Константин Карасев г Минск, Беларусь



Judge Dredd
Коды:
1 KZDVT — "Тюрьма",
2 JRQWNO — "Пустыня",
3. RSTRVJZ — "Башня Судей",
4. HQWVLT — "Лаборатория "Янус",
5. WBCLTU — финал
Harry Tasker г Москва

NBA JAM
Чтобы сыграть за президента США, введите инициалы ARK. Когда будет выделена последняя буква "К", нажмите "Start" и "А".
Артем Кохов г Подольск, Московская обл

Pete Sampras Tennis
Пароли 15 JUMPING, 16 HAPPY, 17 MEGA, 18. PLAYPETE
Вета Стойкова г София, Болгария

Ristar
Пароли: SUPER — усложнение игры, MUSEUM — сражения с боссами. ILOVEU — выбор уровня, XXXXXX — отмена пароля
Александр Кокунин г Москва

Robocop vs the Terminator
Как сделать, чтобы вместо мужчин были женщины? Поставьте игру на паузу и нажмите кнопки А,В,В, С,С,С, В,А,А, В,С,В,А. Снимите игру с паузы, снова нажмите паузу и нажмите кнопки СВА ВВА ВВС ВВС СВВ СВС АСС ААА ВВВ АСА.
Joker г Пятигорск

Time Gal
Дождитесь загрузки экрана установок и нажмите вверх, влево, вправо, вправо, вверх. Теперь вы сможете выбирать уровень
Андрей Суворов г Москва

Tiny Toon
Введите пароль NGQQWWQWQKWQQWWQWGRY и сможете выбрать любой уровень
Антон Кротов г Москва

X-Men 2
(Все приемы выполняются на паузе)
Выбор уровня: влево+С, вверх, вверх, влево, вниз, вниз вправо, С, вправо+С
Бессмертие: вверх+В, вверх, вправо, вниз, вверх, вправо, вниз, вниз, вверх, В, вверх+В
99 жизней: вниз+С, вверх, влево, вверх, вправо, вправо, С
Просто Серега, ред

True Lies
Коды
Винчестер SHTGH
Выбор уровня MNCHT
Титры CRDTS.
Просто Серега, ред

Zool
На паузе зажмите "Start" и нажмите вправо, А, вниз, А, вправо, В, влево, вверх, вправо. Вы получите 240 единиц энергии и 999 единиц времени.
Андрей Суворов г Москва

Toy Story
Неуязвимость. На 2 уровне, собрав 7 звездочек, залезьте в коробку из-под игрушек, нажмите вниз и держите до тех пор, пока звездочка в левом верхнем углу не закрутится — теперь вы неуязвимы.
Досрочное завершение уровня. На заставке нажать А,В, вправо, А,С,А, вниз, А,В, вправо, А. Затем начать игру и в паузе нажать А — вы перейдете на следующий уровень
Jason, ред

Zero the Kamikaze Squirrel
Чтобы разом получить все сверхвозможности, описанные в номерах 25, 26 и 27, на паузе наберите вправо, вверх, В, А, вниз, вверх, В, вниз, вверх, В
Alex Jay ст Ленинградская, Краснодарский край

Zombies Ate My Neighbours
Код, позволяющий взглянуть на создателей игры: QSDZ
Alex Jay ст Ленинградская, Краснодарский край

MegaDrive™

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ

Best of the Best
Пароль к последней схватке (99% всей энергии)
4Z2LVBBDNW

Владимир Тубольцев, г.Лобня, Московская обл

Bloodshot
Переход на другой уровень
На паузе — вверх, A, вверх, A, A, вниз
Полная энергия На паузе — C, C, B, A, вниз, вниз.

Вагака г Москва

Batman Returns
Чтобы переключать уровни, нужно выйти в меню OPTIONS и избрать следующую комбинацию вверх, влево, вниз, вправо, вверх, влево, вниз, вправо, вверх, влево, вниз, влево, "A" и "B" одновременно, вправо и "Start"

Алексей Прокопьев г Москва

Beauty and the Beast
Во время игры, нажав одновременно A,B,C, вы сможете переходить с уровня на уровень

Masters Group, г Каменногорск, Выборгский р-н, Ленинградская обл

B.O.B.
Когда вы увидите надпись FOLEY PRESENTS, жмите на все кнопки на обоих джойстиках, пока не услышите звуковой сигнал Теперь вы имеете бесконечный боезапас и жизнь

Андрей Суворов г Москва

F-15 Strike Eagle
Пароли
3 HD646MPBBF,
4 VLS23LCLDM,
5 JD5B1UTRFF,
6 263KNCBHN6,
7 HV9FPVPFVT,
8 NGC6G36SO1

Masters Group, г Каменногорск, Выборгский р-н, Ленинградская обл

Dracula (Bram Stoker's)
В уровне "The Journey to Civilization — Night" в самом начале с моста вверх поднимается цепь Заберитесь по ней и найдете кувшинчик с жизнями.

Владимир Терехов г Москва

Earth Worm Jim
В самом начале уровня, когда вы поднимаетесь на верх, идите влево и в конце взберитесь на небольшую горку, нажимая при этом вверх и C Прозвучит блеяние барана, а на обратном пути вы найдете три блестящих пулемета

Антон Никитин г Москва

Lethal Enforces 2. Gun Fighters
В первом уровне в первой зоне есть табличка с надписью BANK Выстрелите в нее, и вы сможете взять себе мощное оружие заряды которого можно пополнять кнопкой "C" В третьем уровне такое же оружие спрятано в горшке из-под цветов
И еще одно оружие спрятано в рогах лося, которые висят над пианино Но, к сожалению, патроны для него вы уже не сможете пополнить

Антон Никитин г Москва

Star Trek. Deep Space Nine
Пароли на все уровни
2 NUHNEJ, 3 DUJJON,
4 YUQJOQ, 5 CHIRGH,
6 YUGDIS, 7 NUHMEY,
8 DUJQEL, 9 QAWHAQ

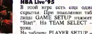
Александр Кокунин г Москва

Generations Lost
Чтобы сделать бессмертие, нужно найти платформу, которая восполняет жизни, прыгнуть на нее и, когда она опустится почти до конца, спрыгнуть Причем спрыгивать нужно в такой момент, чтобы платформа не начала подниматься назад

Никита Фрумин с Садовое, Кетовский р-н, Курганская обл

Mario Lemieux Hockey
Финал E7VE DDA2 SN3E

Михаил Городничев г Калининград, Московская обл



NBA Live'95
В этой игре есть еще одна, скрытая При появлении таблицы GAME SETUP нажмите "Start" На TEAM SELECT — тоже
На таблице PLAYER SETUP — нажмите джойстик вверх Появится надпись START NEW Нажмите "Start" и наберите код RETLOG, затем нажмите два раз "Start" Вы увидите скрытую игру — гольф

Alex Jay ст Ленинградская, Краснодарский край

The Ren and Stimpy Show
Игроков можно менять не только в OPTIONS, но и в самой игре Для этого нужно нажать на "Start" и джойстик в любую сторону

Антон Никитин г Москва

Shinobi 2 (Super)
В этой игре можно кидать за раз по одному сюрикену, а можно сразу десять Для этого нужно сделать так, чтобы ниндзя, подпрыгнув, закрутился, и нажать кнопку "B"

Паша и Дима г Москва

Jungle Strike 2
Пароли
2 уровень — R7GK3B9WHZP,
3 уровень — 9WTNGYBXN6T,
5 уровень —VNGBN4MPYRP

Дмитрий Коробков г Москва

Tiny Toon. Buster's Hidden Treasure
Пароль на корабль
RZBB TXZB LLBB TXZB LLON

С Мартынов г Москва

НЕТ ПРОБЛЕМ & NO PROBLEMS

MegaDrive™

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ – ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ ХОЧЕШЬ ВЕРЬ – ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ

Streets of Rage 3 (Bare Knuckle 3)

Как только начнется игра, идите в левый нижний угол экрана, нажмите кнопку "B" и получите еще одну жизнь

Serg, г Тосно, Ленинградская обл

Super Fantastic Zone

Если перед началом игры нажать одновременно вниз, A, B, C, то при игре музыка будет играть наоборот

Baraka г Москва

Toughman Contest

Очень интересные пароли

RUBE — у вашего соперника отсутствует голова, что, впрочем, не мешает его нокаутировать,

FQSTER — вдруг ваш оппонент исчез, и вместо него лишь черная тень, хотя и не бесплотная,

2LT — время остановилось Минута превратилась в вечность,

HYPER — получаете двойную скорость,

WEASEL — ваш соперник стал меньше ростом,

MAXX — о, радость! Удары соперника не могут вас нокаутировать Но не обольщайтесь будете плохо драться — проиграете по очкам,

NUCLEAR — ваш соперник светится!

EES (или **EKH, ENM**) — выход в финальную часть турнира

Super Dron г Москва

World of Illusion (Mickey & Donald)

Если нажать одновременно A,B,C и "Start", то игрок перенесется к основному меню из любого этапа

Ozzy Osbourne г Санкт-Петербург

Tiny Toon. Buster's Hidden Treasure

Пароль на корабль

RZBB TXZB LLBB TXZB LLON

С С Мартынов г Москва

Robocop vs the Terminator

Если в OPTIONS выставить сложность WIMPY, то любого босса можно будет убить в три раза быстрее

SkeletoR г Омск

MegaDrive™ Super Nintendo™

Primal Rage (MEGADRIVE,SNES)

В этом файтинге, кроме самой драки, есть еще две мини-игры боулинг и воллейбол

Для того, чтобы сыграть в боулинг, вам надо выбрать двух АРМАДОНОВ, разойтись по разные стороны экрана и одновременно обоими динозаврами сделать суперудар ВЕРТЯЩАЯСЯ СМЕРТЬ, притом так, чтобы ваши динозавры столкнулись на середине экрана Всю эту процедуру надо повторить три раза, после чего на экране появится таблица с очками, и вы по очереди со своим противником будете кидать друг друга в группу людей, стоящих на другом конце экрана

А чтобы сыграть в воллейбол, вам надо взять двух любых динозавров и на декорации САУРОНА (берег моря с Акрополем) перекинуть человечка друг другу 5 раз После этого появится сетка, и вы сможете опять же на очки сразиться с вашим напарником в воллейбол, причем роль мячика будет играть человек Полезный совет лучше всего перекидывание людей удается ХАОСУ и БЛИЗЗАРДУ — вниз+удар лапы (апперкот)

Jason, ред. Special thanks to Lord Hanta

PS. Все вышеописанное получается не так уж легко, так что не бейте джойстиком по полу, если секреты у вас не сработают сразу



Super Nintendo™

Another World

Коды 1 LDKD, 2 HTDS, 3 CLLD, 4 LBKG, 5 XDDJ, 6 FXLC, 7 KRFK, 8 KLFB, 9 TBHK, 10 BRTD, 11 TFBB, 12 TXHF, 13 CKJL, 14 LFCK

Oleg S г Москва

Battle Cars

На экране с тремя машинками нажмите вверх, вниз, L, R, Select Когда услышите звук ("бум"), в OPTIONS появится режим MISTERY MODE и выбор ON/OFF Установите ON и начните игру Теперь вы будете играть маленькими машинками (вид сверху)

Если же сразу за указанным выше кодом набрать L, R вверх, вы, начав игру, получите возможность в некоторых местах управлять вражеской машиной

Олег Ростовский, Александр Рогозин Сергей Чуканов пос Балакирево, Владимирская обл

Earth Worm Jim

Начните игру и поставьте ее на паузу Держа нажатым на джойстике влево, нажмите A и отпустите обе кнопки Затем нажмите B,X,A,A,B,X,A Вы увидите экран с изображениями программистов и Джима

Теперь дважды нажмите любую кнопку и попадете в секретное меню

Андрей Суворов г Москва

Dinosaurs

Код последнего уровня VSGHJWWGX43N

Dr Crazy

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

Super Nintendo™

Kresty's Super Fen Hoese
Пароли всех уровней
2 SKINNER,
3 SCRATCHY,
4 BARTDUDE,
5 BOUVIER

Dr Crazy

Mechwarrior 3050
Игра за вражеских роботов На заставке фирмы-производителя нажмите ВНИЗ,A,X Далее, войдя в PASSWORD, наберите XTRM3K
Бесконечный боезапас Все то же самое, только в PASSWORD набрать M1ROG3.

Jason, ред

Separation Anxiety
Выбор уровня в PASSWORD набрать SCBCRS

Jason ред



Shaq Fu
Войдите в OPTIONS-экран и быстро нажмите Y, X, B, A, L, R Экран окрасится в красный цвет, что означает включение кровавого режима

Михаил Зорин г Москва

Super Empire Strikes Back
В начале игры наберите код A,B,Y, X,A,B, Y,X,A, B,A,B, Y,X,X, Y,A,B Y,X Затем во время игры на втором джойстике нажмите одновременно L и R Вы попадете в DEBUG MODE

Nintendoman K , Pavel K , г Москва

Vortex
Пароль второго уровня YFGJW

Александр Кокунин г Москва

Super Probatector Alien Rebels
Выбор уровня На заставке наберите вверх, вверх, вниз, вниз, вправо, влево, вправо, влево, B,A и, наконец, одновременно B и A.

Антон Ермолаев г Люберцы, Московская обл

TMNT Toernament Fighters
Вторым джойстиком на заставке введите вверх, вверх, вниз, вниз, влево, вправо, влево, вправо, B, A Услышав звуковой сигнал, на втором же джойстике введите X, вверх, Y, влево, B, вниз, A, вправо, X, вверх Услышав еще один звуковой сигнал, войдите в VS BATTLE, где вас уже поджидают Rat King и Karai Теперь их можно использовать в сражениях

Михаил Зорин г Москва

Wolfenstein 3D
Сразу же после включения игры на втором джойстике нажмите и удерживайте кнопку "R" до тех пор, пока не появится заставочный экран Теперь на первом джойстике начните игру в режиме NORMAL и нажмите "Start", чтобы перейти в режим карты Находясь на этом экране можно ввести следующие коды
R, вверх, B, A — бесконечный боезапас,
B, вверх, B, A — невидимка,
A, A, вверх, B — полная карта уровней,
вверх, B, R, B — выход с уровня

Dr.Crazy

Final Fight 2
Как двоим игрокам выбрать одинаковых героев
1) ↓↓↑↑→←→←
2) L и R одновременно
3) экран станет голубым

Александр Макаров Артем Сафарбеков ред

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ

Beauty and the Beast
Чтобы пропустить уровень, нужно поставить игру на паузу и нажать L, Y, L, вниз, L, Select

Марина Фомина г Москва

Cannon Fodder
Пароли 2 BCBCY, 3 TCYDS, 4 BDHGN, 5 HDSHH, 6 LGLHR, 7 XGWHS

Иван Дегтяренко г Москва

Metal Combat. Falcon's Revenge
Игра Фальконом и Торнадо Сбросьте начатую игру и на титульном экране наберите B, A, B, Y Услышите звуковой сигнал Теперь на вопрос о продолжении игры ответьте "NO" Falkon и Tornado — ваши!

Михаил Зорин г Москва

Mortal Kombat 2
Для получения 29 CONTINUES при заставке нажмите влево, вверх, вправо, вниз, влево, Select

Loony г Москва

Total Carnage
В этой игре спрятано несколько секретных фраз Для того, чтобы их услышать, необходимо играть до тех пор, пока вас не запишут на пятое место в таблице результатов (High Score List) После этого, поставьте на слово YAMDIM и двигайтесь вправо Теперь можно прослушать секретные фразы, нажимая Y, B, X или A.

Михаил Зорин г Москва

Street Racer
Чтобы гонять на секретных трассах на экране CUSTOM CUP SELECT нажмите L,R,R,X,Y

Masters Group, г Каменногорск, Выборгский р-н, Ленинградская обл

Michael Jordan. Chaos in the Windy City
В самом начале игры выберите режим "PASSWORD" и нажмите "Select"
Появится английский алфавит и цифры внизу Наберите код 99999999999 и у вас будет 93 жизни и пройдены все уровни, кроме "FACTORY", двух уровней "ELTRAIN" и последнего уровня

Алексей Капустин г Александров, Владимирская обл

Seper Mario World
На уровне 'Forest of Illusion" найдите ленту, разрежьте ее и убейте черепаху справа Влезьте на блок и подождите, пока блок не превратится в гриб Теперь, подобрав звезду, дающую неуязвимость, убивайте всех врагов подряд, собирая очки Теперь, когда действие неуязвимости кончится, у вас будет 20 жизней Если этого вам мало, процесс можно повторять до набора 99 жизней

Андрей Суворов г Москва

Seper Bomberman
Если в режиме PASSWORD ввести код 5656, станешь ну очень маленьким

Денис Силкин г Ульяновск

NON STOP! Играем без перерыва!

О ЧЕМ РАССКАЗАЛ ВЕЛИКИЙ ДРАКОН В 25-27 ВЫПУСКАХ

(О) — описание, решение, (А) — анонс, новость, (НП) — публикация в рубрике «Нет проблем», (арх) — из архива журнала, ред — сотрудник редакции

Раздел 1. Игры для 8-битных приставок типа Classic, Junior, Ken-Boy, Ken-Kid

1944
№25 с 89 (НП) Юрий Труханов г Магнитогорск

1990 Tank
№27 с 89 (НП) Василий Храпский г.Донецк, Украина

Adventure Island 2
№26 с 89 (НП) Сугах, г Москва

Aladdin 2
№27 с 89 (НП) Лена М., г Москва

Astyanax
№25 с 21 (О) (начало) Eler Cant, ред
№26 с 16 (О) (окончание) Eler Cant, ред

Attack of the Killer Tomatoes
№25 с 89 (НП) Dan-Fighter г Ростов-на Дону

Barbie
№26 с 88 (НП) Татьяна Огнева г Москва

Batman Returns
№25 с.90 (НП) G M. г Елгава Латвия

Battle Ship
№27 с 89 (НП) Женя Б., г Лобня, Московская обл

Battle Tank 2
№25 с 89 (НП) Иван Майоров г Москва

Battletoads
№27 с 89 (НП) Gamers, г Новосибирск

Battletoads Double Dragon
№25 с.89 (НП) Сергей Клужев г Нижний Тагил

Biroar
№25 с 89 (НП) Сергей Кузнецов г Белев, Тульская обл

Darkwing Duck
№27 с 89 (НП) Маша Воронцова, г Ижевск Удмуртия

Devil Boy
№25 с 88 (НП) Роман Наконечный г Невельск Сахалинская обл

Dizzy
№26 с 20 (О) Eler Cant, ред.

Disneyland (Adventure in the Magic Kingdom)
№25 с 90 (НП) Badman г Уфа
№26 с 77 (О) G Dragon, ред.

Dracula
№27 с 89 (НП) Alien 4 п Голицино, Одинцовский р н, Московская обл
№27 с 89 (НП) Oleg S., г Москва

Dragon Fighter
№25 с 89 (НП) Шурик Б г Мытищи, Московская обл

Dunk Heroes
№25 с 89 (НП) Владимир Терехов г Москва

F-117
№26 с 7 (О) G Dragon, ред.

Fatal Fury 2
№25 с 87 (НП) G Dragon, ред

Ghost Busters 2
№27 с 89 (НП) Михаил Никонов, г Москва

Ghost Busters 3
№26 с 88 (НП) Капрал Dwayne Hicks г Москва

Ghost'n Goblins
№26 с 88 (НП) Андрей Алексеев г Москва
№27 с 89 (НП) Петр Гомельчук, г Видное, Московская обл

Gold Medal Challenge
№26 с 88 (НП) Автор не известен

Gun DEC
№25 с 89 (НП) А.С Родин г Коммунар, Гатчинский р н, Ленинградская обл
№27 с 89 (НП) Автор не известен

Kage
№25 с 90 (НП) Шурик Б г Мытищи, Московская обл

Karnov
№25 с 89 (НП) Михаил Шакирский, Константин Морозов г Нижний Новгород

Krusty's Fun House
№25 с 89 (НП) Александр Архипов г Климовск Московская обл

Nigel Mansell's World Championship
№25 с.90 (НП) Дарт Вейдер г Боровичи, Новгородская обл.

Ninja Cat
№26 с 89 (НП) Алексей Сискуко, п Москаленка Омская обл

Ninja Turtles 2
№26 с 89 (НП) Сугах г Москва

Snoopy
№27 с 28 (О) G Dragon, ред.

Street Fighter 3
№25 с.87 (НП) G Dragon, ред.

Strider
№27 с 10 (О) Eler Cant, ред.

Three Eyes Story (Three Eyes Boy)
№26 с 10 (О) Eler Cant, ред

Tiny Toon
№25 с 88 (НП) Иван Скоробулатов г Жуковский, Московская обл
№27 с 89 (НП) Роман Голубенко, г Санкт Петербург

Очень хочется вложить побольше в развитие журнала. Хотя своей высоты он уже достиг и теперь расти ему надо только в толщину. Чему я активно буду помогать
Alex Jay, ст.Ленинградская, Краснодарский край

Хочу выразить глубокое уважение всем редакторам и создателям журнала за их труд. Никогда в жизни не видел столь красочного и, одновременно, интересного журнала, поэтому прочитываю журнал "от корки до корки". Хотя я читаю мало, ваш журнал является исключением
Михаил Зорин, г.Москва

Tiny Toon 2
№25 с 90 (НП) Саша В г Москва

Tom & Jerry
№27 с 89 (НП) Маша Воронцова, г Ижевск Удмуртия

Toxic Crusaders
№27 с 18 (О) Eler Cant, ред.

Trog
№26 с 89 (НП) Андрей Кочкасов, г Ульяновск

Werewolf 2
№25 с 18 (О) G Dragon, ред
№26 с 89 (НП) Александр Воробьев, г Ессентуки

World Cup Soccer
№26 с 89 (НП) Вадим Юзкалин, Владимир и Алексей Атрошенко г Новокузнецк

World Rally Championship
№26 с 88 (НП) Дмитрий Грищенко, г Алма Ата, Казахстан

Zombie Nation
№27 с 89 (НП) G J Max, г Екатеринбург

Здравствуй, Великий Дракон! Раньше я не знал, что в "Трехглазом мальчике" есть петухи, которые кидаются монетами, и что монеты можно растить. Пока не прочитал в 26-м номере об этой игре, никак не мог ее пройти. Но как только прочитал, понял ее суть, узнал хитрости и прошел!
Александр Аувенин, г.Санкт-Петербург

Nyankies (Rockin's Cat)
№26 с 89 (НП) Николай Норкин г Тольятти
№27 с 89 (НП) Камиль Валиуллин, г Уфа

Over Horizon
№25 с 89 (НП) Demon г Вологда

Psy Buster
№25 с 89 (НП) Алексей г Курск

Red for Jackel (Jackal)
№27 с 89 (НП) Сергей Пыльцов, г Тула

Rockman 4
№25 с 89 (НП) Red Hawk г Волгоград
№26 с 89 (НП) М К. и М А., г Москва

Rockman 5
№25 с 89 (НП) Рома К. г Рязань

Side Pocket
№27 с 89 (НП) Валентин Пехин, г Москва

Привет, Дракоша! Меня зовут **Юнона Пчелкина.** *Я разговаривала с другом, и он мне сказал, что рекорд по Москве по "Donkey Kong Country" — 96%. А я набрала 98%, причем около 30 благодаря вашему журналу. Буду играть дальше и может быть дойду до 100%. Мы устроили в классе соревнование по "Конгу" (так мы его называем), и я пока лидирую*

Legendary Wings (Wings)
№25 с 90 (НП) S A I п Москаленка, Омская обл

Lethal Weapon
№25 с 89 (НП) King, г Москва
№26 с 89 (НП) Алексей Волков, г Луховицы, Московская обл

LHX Attack Chopper
№26 с 89 (НП) Пип, г Москва

Max Warrior (Isolated Warrior)
№26 с 88 (НП) Данила и Илья Дмитриевы г Москва

Mickey Mouse 3
№26 с 89 (НП) Антон Киняев п Петровка Челябинская обл
Dr Mogadrive п Переяславка Хабаровский край

Milk & Nuts
№25 с 89 (НП) SkeletoR г Омск

Mortal Kombat 2
№25 с 87 (НП) G Dragon, ред.

New Son Son (Son-Son 2)
№25 с 89 (НП) Партнер Константина Шурубова г Краснодар
№27 с 5 (О) Иван Самохин, г Москва

Всего наилучшего! Пусть ваш журнал будет в два раза толще, а то он слишком быстро читается
Андрей Морозов, г.Москва

Bubble Bobble
№27 с 88 (НП) Женя Б., г Лобня, Московская обл

Bucky O'Hare
№25 с 12 (О) (окончание) Eler Cant, ред.

Castlevania 2
№25 с 90 (НП) Илья Тронь г.Дубна

Chip & Dale 2
№25 с 89 (НП) Иван Скоробулатов г Жуковский Московская обл

Cliffhanger
№27 с 22 (О) Eler Cant, ред

Fight of Intruder
№26 с 88 (НП) Demon Tornado г Вологда

Flappy
№25 с 90 (НП) Лобышев MAX, г Улан Удэ
№26 с 89 (НП) Лобышев MAX, г Улан Удэ

Flintstones. The Rescue of Dino & Hoppy
№25 с 51 (О) G Dragon, ред.

Flintstones 2. The Surprise of Dinosaur Peak
№25 с 55 (О) G Dragon, ред

Gun-Nac
№25 с 90 (НП) Сергей Перьков г Москва

Heavy Barrel
№26 с 89 (НП) Алексей Карташов, г Чита

Ikari
№25 с 89 (НП) Алексей, г Белгород

Immortal
№27 с 89 (НП) G J Max г Екатеринбург

James Pond
№25 с 89 (НП) Сергей Кузнецов, г Белев, Тульская обл.

Jaws
№26 с 88 (НП) Автор не известен

Передайте мой привет Агенту Куперу и Duck Wader'у, потому что мне нравится, как они описывают игры, притом те, которые мне нравятся, а также G Dragon'у за его подробные описания. ИДИТЕ ТЕМ ЖЕ ПУТЕМ, КРУТЫЕ ПАРНИ ВИДЕОИГР!
Serg, г.Тосно, Ленинградская обл.

Раздел 2. Игры для Megadrive™, Megadrive 2, Mega-Ken

The Adventure of Batman & Robin
№26 с 90 (НП) Просто Серега, ред

Aladdin
№26 с 90 (НП) Валерий Корнеев ред.
№26 с 91 (НП) Александр Горшков и Сергей Белов, г Йошкар Ола Марий Эл
№27 с 90 (НП) ЦСКА г Москва

Art of Fighting
№27 с 88 (НП) Александр Макаров Артем Сафарбеков, ред.

Athlete Power
№27 с 90 (НП) Юрий Кузнецов г Москва

Batman Forever
№25 с 88 (НП) Eler Cant, агент Купер ред
№26 с 90 (НП) Александр Макаров, Артем Сафарбеков, ред.
№26 с 90 (НП) Денис Невский г Москва

Best of the Best
№26 с 92 (НП) Lion п Обухово Ногинский р н Московская обл

Bio Hazzard Battle
№26 с 91 (НП) Степан Жарков г Краснодар

Boogerman. A Pick and Flick Adventures
№25 с 92 (НП) Александр Артеменко г Торжок РБШ-17М ред

Bonkers
№25 с 36 (О) Просто Серега, ред

Bubble & Squeack
№25 с 91 (НП) Максим Лазаренков г Москва
№25 с 91 (НП) Владимир Тубольцев г Лобня Московская обл

Ceasar's Palace
№27 с 90 (НП) Константин Марвельянов, г Санкт-Петербург

Comix Zone
№26 с 91 (НП) Валерий Корнеев ред.

Contra Hard Corps
№27 с 30 (О) Polymorph Sauronovich ред
№27 с 90 (НП) Просто Серега, ред.

Cool Spot
№26 с 90 (НП) Алексей Тюклев, Евгений Баженов, г Москва

Cosmic Spacehead
№27 с 40 (О) Eler Cant ред

Cyborg Justice
№27 с 91 (НП) Lord Hanta ред.

Doom Troopers
№26 с 61 (О) Duck Wader, ред

Dynamite Headdy
№26 с 90 (НП) Dr Oxygen's Super Book of Games' Secrets & Descriptions
№27 с 90 (НП) Андрей Суворов г Москва

Earth Worm Jim 2
№25 с 30 (О) Роман Еремин ред
№26 с 87 (НП) Eler Cant & Jason ред

Ecco The Dolphin
№26 с 91 (НП) Евгений Румянцев п Бурмакино Ярославская обл
№27 с 90 (НП) Dr Megadrive, п Переяславка Хабаровский край

Ecco The Dolphin 2
№26 с 90 (НП) Алексей Тюклев, Евгений Баженов г Москва

Fantastic Dizzy
№26 с 20 (О) Eler Cant ред

FIFA International Soccer
№26 с 91 (НП) Максим Гвоздев г Печора респ Коми

FIFA Soccer 95
№25 с 90 (НП) Дмитрий Сахаров г Санкт Петербург

Flintstones
№25 с 36 (О) Eler Cant ред

Generations Lost
№25 с 90 (НП) Владимир Тубольцев г Лобня Московская обл
№26 с 58 (О) Polymorph Sauronovich ред

Ghouls'n Ghosts
№27 с 91 (НП) Lord Hanta ред.

Gods
№26 с 91 (НП) Александр Яковлев г Новгород

Golden Axe 3
№25 с 91 (НП) Артем Астрединов г Юбилейный Московская обл

Grind Stormer
№27 с 91 (НП) Lord Hanta, ред

Hit the Ice
№27 с 90 (НП) Алексей Панов г Архангельск

Indiana Jones. The Last Crusade
№25 с 90 (НП) Mortal Hunter г Калининград Московская обл

James Pond 2
№25 с 91 (НП) Александр Строчилин п Кубинка Московская обл

Jungle Book
№25 с 90 (НП) Александр Забелло г Москва
№26 с 91 (НП) Просто Серега, ред

Jurassic Park
№25 с 91 (НП) Валерий Корнеев г Москва
№26 с 91 (НП) Big Man, г Москва
№27 с 91 (НП) Dendy-Boy н Терская Кабардино Балкария

Lethal Enforces 2. Gun Fighter
№26 с 91 (НП) Captain America г Одесса Украина
№27 с 90 (НП) Борис Богачев г Москва

Light Crusader
№27 с 51 (О) (начало) Агент Купер и Eler Cant ред

Lotus Turbo Challenge
№27 с 91 (НП) Lord Hanta, ред

Mary Shelley's Frankenstein
№25 с 40 (О) Eler Cant, ред

Mega Turrican
№25 с 91 (НП) Lord CyberDemon & The Spider Mastermind, мегасупергигафанаты из Зеленограда

Michael Jackson's Moonwalker
№26 с 91 (НП) Алексей Прокопьев г Москва

Micro Machines
№26 с 90 (НП) Юрий и Виталий Ромашовы н Закрудня Московская обл
№26 с 90 (НП) Просто Серега, ред.

Midnight Resistance
№27 с 90 (НП) M Shark г Москва

MiG-29
№26 с 92 (НП) Георгий Семенов Сергей Камышанский г Москва
№27 с 91 (НП) SkeletoR г Омск

Mortal Kombat 3
№26 с 32 (О) Агент Купер & Jason ред.
№27 с 58 (О) Агент Купер, ред

Mutant League Hockey
№26 с 92 (НП) Евгений Абраменко г Южно Сахалинск

NBA JAM Tournament Edition
№25 с 28 (О) Белов Шур ред

Out Runners
№27 с 90 (НП) J Cage, г Москва

Pete Sampras Tennis
№27 с 91 (НП) Марат Нигаметзянов г Казань

Pitfall
№25 с 88 (НП) G Raydan г Саратов
№25 с 88 (НП) Виталий Гречешкин г Пушкино Московская обл

Ranger X (Ex Ranza)
№26 с 91 (НП) Reptile г Москва

Red Zone
№27 с 90 (НП) Captain America г Одесса Украина

Road Rash 2
№26 с 91 (НП) Александр Мерзляков г Краснодар
№27 с 90 (НП) Валерий Балабанов г Екатеринбург

Road Rash 3
№27 с 90 (НП) Mortal Hunter г Калининград, Московская обл

Robocop 3
№26 с 91 (НП) Дмитрий Ларин г Липецк

Robocop vs Terminator
№27 с 90 (НП) Антон Никитин г Москва

Rocket Knight Adventures
№27 с 90 (НП) Dr Oxygen's Super Book of Games Secrets & Descriptions

Shadowrun
№25 с 91 (НП) Александр Трофимов г Москва
№25 с 91 (НП) Александр Макаров, Артем Сафарбеков, ред

Shaq Fu
№25 с 48 (О) Александр Макаров, Артем Сафарбеков, ред.
№26 с 90 (НП) Виктор Макеев г Калининград Московская обл
№26 с 90 (НП) Александр Макаров Артем Сафарбеков, ред.

Shinobi 2 (Super)
№26 с 91 (НП) Николай Ермаков Владимир Карлашов г Подольск Московская обл

Skeleton Krew
№25 с 90 (НП) Александр Полозов г Киров

Soldiers of Fortune
№26 с 91 (НП) Руслан Гарифуллин г Нижневартовск Тюменская обл

Sonic The Hedgehog
№26 с 91 (НП) Алексей Макаров, г Москва

Sonic 2
№26 с 90 (НП) E.Nigma г Нарва Эстония
№26 с 90 (НП) Просто Серега ред.
№27 с 90 (НП) Андрей Пацко, г Ступино Московская обл

Sonic & Knuckles
№26 с 90 (НП) Dr Oxygen's Super Book of Games Secrets & Descriptions
№27 с 90 (НП) Dr Oxygen's Super Book of Games Secrets & Descriptions

Splatterhouse 2
№26 с 90 (НП) Sega Man г Москва

Streets of Rage (Bare Knuckle)
№26 с 90 (НП) Big N пос Авиагородок Краснодар
№27 с 91 (НП) M K г Москва

Streets of Rage 3 (Bare Knuckle 3)
№26 с 90 (НП) Dr Oxygen's Super Book of Games' Secrets & Descriptions
№27 с 91 (НП) Андрей Суворов г Москва
№27 с 91 (НП) Lord Hanta ред.

Sunset Riders
№26 с 91 (НП) Dr Megadrive, п Переяславка Хабаровский край

Super Hang On
№27 с 91 (НП) Виктор Соцков, Дмитрий Шайтура г Кондрово Калужская обл

Sylvester & Tweety
№26 с 90 (НП) Просто Серега, ред

Thunder Force 3
№26 с 91 (НП) Просто Серега, ред

Tiny Toon Buster's Hidden Treasure
№25 с 90 (НП) Ярослав Сорокотяга п/о "Институт полиомиелита", Московская обл

Tom & Jerry
№25 с 91 (НП) Александр Воробьев г Ессентуки

Top Gear 2
№26 с 92 (НП) Олег Космятов г Москва

Toxic Crusaders
№26 с 92 (НП) Александр Панов г Северск Томская обл

Toy Story
№27 с 34 (О) Агент Купер, ред

True Lies
№27 с 91 (НП) Mastergame г Пермь

Urban Strike
№26 с 92 (НП) Сергей Добрынин г Москва
№27 с 91 (НП) Георгий Семенов, Сергей Камышанский, г Москва

Warlock
№26 с 90 (НП) Антон Миронов, г Мурманск

Wimbledon Championship Tennis
№26 с 92 (НП) Дмитрий Зноев, п Кезия, Кировский р н Ленинградская обл

Wolfchild
№27 с 91 (НП) Макс Алаев ред.

World Heroes
№27 с 38 (НП) Александр Макаров, Артем Сафарбеков ред.

Zero the Kamikaze Squirrel
№25 с 91 (НП) Дмитрий Марков г Пушкино, Московская обл
№26 с 92 (НП) Степан Жарков, г Краснодар
№27 с 91 (НП) Дмитрий Марков, г Пушкино, Московская обл

Zero Tolerance
№26 с 54 (О) Александр Артеменко, г Торжок

Zombies Ate My Neighbours
№25 с 91 (НП) Денис Анисимов г Кола Мурманская обл
№25 с 90 (НП) Александр Строчилин п Кубинка Московская обл

Zool
№27 с 91 (НП) Ярослав Ефремов, г Москва

Раздел 3. Игры для Super Nintendo™

Alien 3
№26 с 92 (НП) Данилов М г Санкт Петербург

Aliens vs Predator
№27 с 92 (НП) Дмитрий Сивкин, г Ульяновск

Another World
№27 с 92 (НП) Lord CyberDemon & The Spider Mastermind мегасупергигафанаты из Зеленограда

Axelay
№27 с 91 (НП) Lord Hanta ред.

Batman Returns
№27 с 91 (НП) Lord Hanta ред.

Batman & Robin
№27 с 92 (НП) Константин Макунин г Москва

Battle Cars
№25 с 92 (НП) Dr Oxygen г Москва
№27 с 92 (НП) Dr Oxygen, г Москва

Battletoads and Double Dragon
№27 с 91 (НП) Lord Hanta ред.

Battletoads in Battlemaniacs
№27 с 92 (НП) Дмитрий Сивкин г Ульяновск

Choplifter 3
№25 с 92 (НП) Илья Родионов г Подольск Московская обл

The Death and Return of Superman
№27 с 92 (НП) Mastergame г Пермь

Desert Strike
№27 с 92 (НП) Megakey, г Москва

Donkey Kong Country
№25 с 92 (НП) Dr Oxygen г Москва
№26 с 92 (НП) Серега Соловьев п Поташино, Московская обл

Donkey Kong 2 Diddy's Kong Quest
№26 с 62 (О) (начало) Lord Hanta ред
№27 с 63 (О) (окончание) Lord Hanta, ред

Earth Worm Jim 2
№26 с 87 (НП) Eler Cant & Jason ред

Flashback
№25 с 61 (О) Lord Hanta ред
№26 с 92 (НП) Лена г Москва

Fun'n Games: Paint, Games, Music, Style
№26 с 74 (О) Агент Купер ред.

Gods
№27 с 91 (НП) Lord Hanta ред.

Killer Instinct
№25 с 68 (О) Просто Серега ред

Lawnmower Man
№27 с 92 (НП) Андрей Суворов г Москва

The Lion King
№27 с 92 (НП) Александра К г Омск

Lord of the Rings
№26 с 72 (О) Агент Купер ред.

The Lost Vikings
№27 с 92 (НП) Антон П г Москва

Micheal Jordan. Chaos in the Windy City
№25 с 92 (НП) Михаил Зорин г Москва
№26 с 92 (НП) Olga Zenkowich г Москва

Mr. Nutz
№25 с 70 (О) Просто Серега ред.

NHL-96
№27 с 72 (О) Big Boss ред.

Pitfall
№25 с 88 (НП) Сергей Тимешев, г Москва

Primal Rage
№27 с 91 (НП) Lord Hanta ред.

Ren & Stimpy Veediots
№27 с 91 (НП) Lord Hanta ред.

Revolution X
№27 с 80 (О) Агент Купер ред.

Rise of the Robots
№27 с 91 (НП) Lord Hanta ред.

Robocop vs the Terminator
№25 с 92 (НП) Михаил Зорин г Москва
№27 с 92 (НП) Oleg S г Москва

Sparkster
№26 с 92 (НП) Dr Oxygen's Super Book of Games Secrets & Descriptions

Street Fighter 2 Turbo
№27 с 92 (НП) Денис Силкин, г Ульяновск

Super Battle Tank
№25 с 92 (НП) Lord CyberDemon & The Spider Mastermind мегасупергигафанаты из Зеленограда

Super Strike Eagle
№25 с 92 (НП) Михаил Зорин г Москва

Syndicate
№25 с 92 (НП) Просто Серега г Москва

Tiny Toon
№26 с 92 (НП) Просто Серега, ред.

Tiny Toon. Buster Busts Loose
№26 с 92 (НП) Dr Oxygen's Super Book of Games Secrets & Descriptions

Toy Story
№27 с 37 (НП) Агент Купер, ред.

Urban Strike
№27 с 68 (О) Просто Серега, ред.

Vortex
№27 с 92 (НП) Просто Серега, ред.
№27 с 92 (НП) Илья Родионов г Подольск Московская обл.

Weaponlord
№26 с 70 (О) Duck Wader ред.

Wild Guns
№27 с 80 (О) Агент Купер ред.
№27 с 92 (НП) Степан Жарков г Краснодар

Zool
№26 с 92 (НП) Степан Жарков г Краснодар

Раздел 4. Игры для других компьютеров и приставок.

English for Children (IBM PC)
№25 с 26 (О) Николай Абрамов ред

Mortal Kombat 1,2,3 (все приставки)
№25 с 78 (О) Агент Купер, ред.

Ultimate Mortal Kombat 3 (Sat)
№27 с 82 (А) Агент Купер ред.

Русская рулетка (IBM PC)
№27 с 68 (А) РБШ-17М ред



Подписной индекс журнала
"D" (Великий ДРАКОН...)
на первое полугодие 1997 года
72285 смотрите
в **ДОПОЛНЕНИИ №1**
к каталогу агентства "Роспечать"
во всех почтовых отделениях России.

ОБЪЯВЛЕНА ПОДПИСКА!

Игровые приставки SEGA, Panasonic 3DO, SEGA CD, Sony Play Station, картриджи, диски, а также диски к IBM PC (PC CD -ROM) только ОРИГИНАЛЬНЫЕ только в компании

Бука **Тел. 111-51-56**

Адрес: Каширское ш., д.1, кор.2.

Прием заказов "журнал-почтой" на №22 прекращен за неимением оного на складе СОВСЕМ!



МОЗАИКА ДЛЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛОВ
покупайте в магазинах компании "ЛОГОС-М"

м. АРБАТСКАЯ, ул Волхонка, д 6, стр 1	203-07-98
м.БАРРИКАДНАЯ, ул Баррикадная, д 2	254-05-62
м.КОМСОМОЛЬСКАЯ, ул Краснопрудная д7/9	264-23-23
м.КУРСКАЯ, ул. Верхняя Сыромятническая, д 2	916 43 98
м.НОВОКУЗНЕЦКАЯ, Старый Толмачевский пер , д 5, под 2	200-23-28
м.ПУШКИНСКАЯ, Настасьинский пер , д.2	209-78 03
м.УЛИЦА 1905 ГОДА, ул 2-ая Звенигородская, д.13	256 06-00

Дорогие друзья!

Если вам нравятся герои мультфильма **"Остров сокровищ",** если вы хотите стать обладателями разнообразнейших призов, в том числе **игровых приставок,** а если повезет, и самим отправиться в путешествие в одну из европейских стран –
участвуйте в игре с наклейками "Остров сокровищ",
которая начинается в октябре. Условия игры вы найдете в альбоме для наклеек **"Остров сокровищ".**

За информацией обращайтесь по телефонам
962-0797 и 962-6219

фирма "PADiS"

ВИДЕОИГРЫ
опт. 200-5472
розн 158-6511

ВЕЛИКИЙ "COOL SPOT GOES TO HOLYWOOD"
недорого на Царицинском радиорынке палатка 33
Также широкий выбор других картриджей для Сеги, SNES, 3DO, восьмибиток
Проезд ***ст.м."Царицыно"***

СПИСОК МАГАЗИНОВ,
таргующих картриджами и приставками.

«Бука», тел.111-5156

«Диалог-V», ун-г «Белград» 2 эт.

"Делнои", у м.Тульская, павильон "Видеоигры"

«Интеркоммерс», Центр. «Детский Мир» 1 эт. 5 лестница

г.Ковров, ул.Грибоедова, магазин Универсам 2 этаж

г.Ковров, проспект Мира, магазин «Детский мир»

Маг.«Меркурий», пр Сапунова

Маг.«Мульти-Пульти», ул.Автозаводская 5

«Падис», маг.«Денди», тел.158-6511

«Сервис Центр Техники», г.Раменское, ул.Михалевича, 18а

«Теплостар Ltd», тел. 237-6414

«Форвард-1», Братеево, Паромная, 7, маг.«Тамара»

«Элси-Центр», тел.952-0218

КРОССВОРД

Автор **Марат Асанов, г.Москва.**
(Все ответы на английском языке. * – пробел между словами)

По горизонтали. 5. Гробовщик из Wrestle Mania Arcade Game **6.** Имя одного из Виртуальных солдат (игра V.R.Troopers) **8.** Представитель России в игре World Heroes **14.** Герой игры Fatal Fury, который очень любит носить бейсболку **16.** Последний босс игры TMNT Tournament Fighters **17.** Место проведения боев в MK II **20.** Очень крутой баскетболист **22.** Персонаж игры Killer Instinct **23.** Колдун из игры Eternal Champions **24.** Имя доисторического воина с дубиной, который хочет вернуться в наш мир **28.** Название игры, где все злые первобытные, людей едят и пресмыкаются **29.** Босс игры Art of Fighting **32.** Один из представителей кругло-овальной драки (см. 26 по вертикали) **34.** Имя одного из роботов в популярнейшем мордобое MK 3 **35.** Холодильник по комбатовски **36.** Место рождения и жительства Бараки **37.** Фирма создатель игры Street Fighter

По вертикали: 1. Имя девушки, которую должны спасти два брата из игры Art of Fighting. **2.** Самый неповоротливый боец из игры Street Fighter. **3.** Девушка в рогатом шлеме. **4.** Имя представительницы слабого пола в игре Fatal Fury. **7.** Имя единственной девушки-бойца в игре Art of Fighting. **9.** Одноглазый уличный боец. **10.** Одна из ходячих железяк в игре Rise of the Robots. **11.** Длинношеее животное из динозаврих разборок. **12.** Старенький дедушка с палочкой из игры Shaq Fu. **13.** Один из главных положительных героев игры **15.** Фамилия одного из создателей серии гениальных файтингов MK **18.** Полуробот-получеловек из игры Eternal Champions **19.** Злая колдунья из игры Weapon Lord **21.** Девушка-боец из игры Samurai Spirits **25.** Босс игры о самураях **26.** Игра где бегают, прыгают и дерутся шариковые люди **27.** Девушка из игры Double Dragon 5. The Shadow Falls **30.** Разбойник с большой дороги из средневекового мордобоя Weapon Lord **31.** Представитель пластилинового файтинга Clay Fighter **33.** Бесстрашный воин из World Heroes **34.** Мумия из игры Shaq Fu

Ответы на чайнворд Сергея Новокоцкого.

1. БЭТМЕН
2. НОИД
3. ДРАКУЛА
4. АРКАНОИД
5. ДОНАТЕЛЛО
6. ОСТРОВ
7. ВОЛК
8. КРОЛИК
9. КОТ
10. ТОМ
11. МАУГЛИ
12. ИНОПЛАНЕТЯНЕ
13. ЕНОТ
14. ТОПОР
15. РОБОТ
16. ТОЛСТОПУЗ
17. ЗАНАК
18. КОД
19. ДЕНДИ

СПАСИБО

В первую очередь, мы благодарим Александра Артеменко из г.Торжка, который неустанно продолжает присылать нам интересные описания игр, да еще снабженные видеозаписями их прохождения. Большое спасибо Александру Мироненко (г.Щербинка Московской области), Guyuver из Брянска, Gamers из Новосибирска, Андрею Морозову из Москвы.
Также выражаем благодарность Андрею Гамаюнову из г.Малмыжа Кировской области за оказанное содействие.

НАПОМИНАЕМ УЧАСТНИКАМ КОНКУРСА!
АДРЕС ДЛЯ ПИСЕМ:
117454, Москва, а/я 21

Авторы статьи "Street Fighter" — Агент Купер, Александр Макаров и Артем Сафарбеков

117454 а/я 21

Ваш журнал — это нечто потрясающее! Без ваших подсказок, описаний игр геймеры просто не справлялись бы с игрушками. Великий D — МОЯ планета!
Mega Boban, г.Челябинск

Журнал «D»
Выпуск: октябрь 1996
Формат 60x90/8, печать офсетная

Макет номера, цветоделение	«КАМОТО» Россия
Печать	Финляндия
Изготовление фотоформ Тел 285-88-79, Факс 285-16-87	Издательский центр Техника молодежи

Великий Dракон представляет: журнал «D»

боевики — фантастика — приключения в играх, обучающие игры, комиксы, детские рисунки и иные материалы детского и юношеского творчества

Учредитель ООО "КАМОТО"
Генеральный директор *Леонид Потапов*
Управляющий делами *Наталья Бантле*
Главный редактор *Валерий Поляков*
Главный художник *Зоя Жарикова*
Зам. главного редактора *Вадим Захарьин*

Авторский коллектив редакции
Максим Алаев
Марат Асанов
Виктор Базанов
Павел Барыкин
Александр Белов
Николай Виноградов
Роман Еремин
Роман Ерохин
Александр Казанцев
Валерий Корнеев
Александр Макаров
Алексей Пожарский
Артем Сафарбеков
Павел Соболев
Сергей Спирин
Владимир Суслов
Илья Фабричников

Компьютерная верстка "КАМОТО"
Зав. компьютерным бюро *Алексей Филатов*

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ.
Зам. генерального директора по рекламе
Василий Селезнев

Адрес редакции *117454 Москва а/я 21*

Журнал "D" зарегистрирован Комитетом Российской Федерации по печати, регистрационный № 014925
Редакция просит извинения у читателей за то, что не имеет возможности вступать с ними в персональную переписку и рецензировать присланные описания игр, сюжеты, комиксы и рисунки

Редакция не несет ответственности за достоверность рекламных материалов, правильность указанных в рекламах адресов и телефонов

В подготове номера использовались лицензионные шрифты фирмы "Параграф"

Постер ™Dark Horse Comics, Inc (Получено по Internet)

Волшебная картинка "Клоун" на последней обложке журнала напечатана с разрешения издательства АСТ.

Подписной индекс журнала "D" (Великий DРАКОН...) на первое полугодие 1997 года 72285 смотрите в ДОПОЛНЕНИИ №1 к каталогу агентства "Роспечать" во всех почтовых отделениях России.

© «КАМОТО»



ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ

ОТКРЫТОЕ ПИСЬМО РАСПРОСТРАНИТЕЛЯМ ЖУРНАЛЬНОЙ ПРОДУКЦИИ

Анализ читательской почты и результатов продаж журнала заставил нас прийти к весьма *любопытным выводам*

Первый из них — более, чем приятен для нашей редакции: журнал читают во всех уголках России и СНГ, в Прибалтике и, даже, в Болгарии. А номер журнала с большой "D" на обложке прибавил нам читателей еще в 19 городах. И теперь письма любителей видеоигр идут в редакцию **из 161 города,** не считая сел и деревень. Вот их перечень



Абаза
Абакан
Анадырь
Анапа
Ангарск
Арзамас
Армавир
Архангельск
Астрахань
Бавлы
Барнаул
Белгород
Белогорск
Белореченск
Бердянск (Украина)
Биробиджан
Благовещенск
Борисоглебск
Братск
Брест (Беларусь)
Брянск
Варна (Болгария)
Великие Луки
Верхоянск
Вильнюс (Литва)
Витебск (Беларусь)
Владивосток
Владикавказ
Владимир
Волгоград
Вологда
Воронеж
Вышний Волочок
Джанкой (Украина)
Донецк (Украина)
Дудинка
Екатеринбург
Елец
Енисейск
Запорожье (Украина)
Зея
Златоуст
Иваново
Игарка
Ижевск
Инта
Иркутск
Йошкар Ола
Казань
Калининград (обл)
Калуга
Кара-Балта (Киргизия)
Каунас (Литва)
Кемерово
Киев (Украина)
Киров
Кировоград (Украина)
Кисловодск
Комсомольск-на-Амуре
Кострома
Краснодар
Красноярск
Кривой Рог (Украина)
Курган
Курск
Кутаиси (Грузия)
Кызыл
Кяхта
Липецк
Луга
Львов (Украина)
Магадан
Магнитогорск
Майкоп
Макеевка (Украина)
Махачкала
Минеральные Воды
Мичуринск
Москва
Мурманск
Набережные Челны
Нальчик
Нарва (Эстония)
Невельск
Нефтеюганск
Нижневартовск
Нижний Новгород
Нижний Тагил
Новоалтайск
Новокузнецк
Новороссийск
Новосибирск
Новочебоксарск
Одесса (Украина)
Озерск
Омск
Орел
Оренбург
Орск
Оха
Пенза
Пермь
Петрозаводск
Печора
Полоцк (Беларусь)
Полтава (Украина)
Приволжск
Приозерск (Казахстан)
Псков
Пятигорск
Рига (Латвия)
Ростов
Ростов-на-Дону
Рыбинск
Рязань
Салават
Сальск
Самара
Санкт-Петербург
Саранск
Сарапул
Саратов
Севастополь
Северодвинск
Северо Задонск
Северск
Симферополь (Украина)
Советская Гавань
София (Болгария)
Сочи
Ставрополь
Стерлитамак
Сургут
Сыктывкар
Таллин (Эстония)
Тамбов
Ташкент (Узбекистан)
Тверь
Тольятти
Томск
Туймаза
Тула
Тында
Тюмень
Ужгород
Улан Удэ
Ульяновск
Урюпинск
Уссурийск
Уфа
Ухта
Хабаровск
Харьков (Украина)
Чебоксары
Челябинск
Череповец
Чита
Элиста
Юрмала (Латвия)
Якутск
Ярославль

Внушительно, согласитесь! Так и хочется воскликнуть: "Великий D — твоя планета!" И в том смысле, что "D" — ну, очень, великий, и в том, что "D" охватил всю, если не планету, то Россию, уж точно. Все так, но вот...

Вывод второй, который заставляет прервать эйфорию и задуматься: больше половины наших читателей сосредоточено в одной Москве. Почему нам непрерывно идут письма о том, что в том или ином городе журнал не достать даже в библиотеке? Почему ребятам приходится "караулить" у газетных киосков в ожидании момента привоза очередного номера и "ловить удачу" — ведь поступившие в продажу 20 экземпляров распродаются в считанные минуты? Почему после нашего объявления о том, что мы высылаем журнал по почте, телефон в редакции просто не умолкает? Десять тысяч почему... *А ответ прост: в большинстве городов журнал развозится исключительно "челноками"!* Мы искренне благодарны им за, поверьте, весьма нелегкий труд, но все же

ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ РЕГИОНАЛЬНЫХ РАСПРОСТРАНИТЕЛЕЙ ЖУРНАЛЬНОЙ ПРОДУКЦИИ.

Давайте вместе удовлетворим спрос любителей видеоигр, естественное желание ребят играть и читать о видеоиграх!

Тем более, что наряду с развлекательными играми (БОЕВИКАМИ, ФАНТАСТИКОЙ, ПРИКЛЮЧЕНИЯМИ), журнал регулярно публикует и информацию об ОБУЧАЮЩИХ ИГРАХ.

Ждем предложений по телефону **(095) 975-81-08** или письменно по адресу ***117454 Москва а/я 21.*** На конверте обязательно крупно надпишите ЖУРНАЛ. Так мы быстрее выудим именно ВАШЕ письмо из мешков почты, регулярно поступающей в наш адрес.

УВЕРЕНЫ В НАШЕМ СОВМЕСТНОМ С ВАМИ УСПЕХЕ.

Валерий Поляков



Вглядись, и из волшебной картинки к тебе выйдет клоун!